EN EL CD-ROM: LAS ULTIMAS DEMOS, PATCHES, VIDEOS Y NOTAS EXCLUSIVAS

XTREME PC

LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

AÑO 5 • NUMERO 53

ARGENTINA $ 7,90 • BOLIVIA Sb 31 • CHILE $ 2.990
MEXICO $48 • PARAGUAY G 23.800 • PERU Ns 17
URUGUAY $ 75 • VENEZUELA Bs 4.100

WARCRAFT III

Analizamos a fondo la nueva entrega de una de las sagas más exitosas de todos los tiempos.

REVISIONES

SPIDERMAN: THE MOVIE
GRAND THIEF AUTO III
GRAND PRIX 4
VIRTUA TENNIS
THE SIMS: VACATIONS
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX
DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT
Y LAS ULTIMAS NOVEDADES...

ISSN 0329-5222
9 770329 522002 00053

EDITORIAL POWER PLAY

INFORME ESPECIAL E3 2002: 18 PAGINAS CON TODO LO QUE SE VIENE Y MUCHO MAS!

XTREME PC

AÑO 5 • NUMERO 53

EDITORIAL

XTREME PC, MAS FUERTE QUE NUNCA...

...y les vamos a contar por qué. En este espectacular número, que marca el retorno de nuestra querida revista a su ritmo de publicación mensual, pusimos toda la carne en el asador. Para empezar, como habrán podido ver a simple vista, hemos hecho un esfuerzo para poder ofrecerles la revista nuevamente con CD, sin modificar su precio habitual. Y presten mucha atención, porque en el CD,además de la provisión usual de demos, patches y videos, van a encontrar unas cuantas notas inéditas que por razones de espacio no incluimos en la revista. Estas notas están en formato .PDF, y podés verlas completas, con fotos y todo, con el Adobe Acrobat Reader(TM) que incluimos en el CD.
Pero todo esto no es nada... en un mes en el llovieron los juegazos, quiénes hacemos Xtreme PC naturalmente no podíamos quedarnos de brazos cruzados. Para empezar, nuestro carismático Oso Videla, tras muchas, muchas horas de darles al teclado y al mouse, nos preparó la review del que, con casi total seguridad, será el juego del año, el asombroso Grand Theft Auto III... y además, para ponerle el moño, con una completísima guía para convertirnos en amigos del rodado ajeno al mejor estilo Nicholas Cage en el film 60 Segundos.
Y seguimos, porque la producción del Oso no acaba aquí... hasta se hizo tiempo para revisar uno de los mejores juegos de rol de la historia, el increíble -y larguísimo- The Elder Scrolls III: Morrowind, y una de las secuelas más esperadas del año, Soldier of Fortune II: Double Helix.
Para nuestros lectores tuerca, que los hay, y en gran número, les mostramos el Grand Prix 4, un clásico que pica en punta desde la primera vuelta. También les presentamos en exclusiva la review del estratégico en tiempo real más esperado, el fantástico Warcraft III: Reign of Chaos.
Y todavía tenemos más, mucho más: analizamos la conversión para PC del arcade de consolas del momento, Spider-Man: The Movie, y les contamos el glorioso regreso a las PC de nuestro héroe de acción favorito, Duke Nukem, en Manhattan Project, su última aventura.
Por si fuera poco, estrenamos una nueva sección: El Bunker, en la que nuestro experto en estrategia, el General Diego "Erwin" Bournot, nos enseña el arte de la guerra en la PC, comenzando por una guía para Sudden Strike.
Como verán, hay material para todos los gustos. Y les tenemos una sorpresa extra: nuestra hermana, la querida Next Level, también vuelve a publicarse en forma mensual. Queremos que sepan que nosotros no dormimos, y nos vamos a seguir esforzando al máximo para poder brindarles éste, el producto que con tanto cariño hacemos, y que la comunidad de jugadores de PC y consolas de este país se merece. ¡Nos vemos el mes que viene!

Maximiliano Peñalver

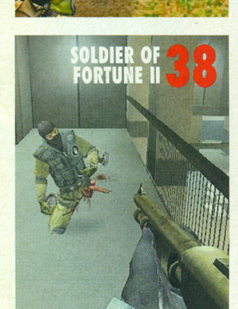


ESPECIALES

SECCIONES

COLUMNAS











LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

AGOSTO 2002

STAFF

DIRECTOR
Osvaldo Cellucci

EDITOR EN JEFE
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Daniel Herbón

THE DIRTY HALF-DOZEN
Sebastian Riveros, Leonardo Vargas
Patricio Land, Martín "Matuu" Erro
Alejandro Nigro, Diego Bournot

EDICION Y CORRECCION
Diego "10 Frames Per Second" Bournot

PRODUCCION PUBLICITARIA
Antonio Giménez e-mail: antoniogl@ciudad.com.ar

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Por e-mail a: ventasxpc@ciudad.com.ar o al 54-11-4952-0285.

NOS SIGUEN EN LA LUCHA
Santiago Peñalver, Raquel Barroso
Gabriela Urbides, Cesar Herbón
Mariano Peñalver, María Teresa Gardes

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA: HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR: Austral S.A., Isabel La Católica 137 Cap. Fed. Tel.: 4301-0701

XTREME PC ®, es publicada en Argentina por Editorial Powerplay. Tucuman 2242 9 Piso Dto. "D", Capital Federal.
Tel.: 54-11-4954-0285
Buenos Aires, República Argentina.
e-mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222

Impresa en Argentina. Julio de 2002.

CORREO

ALGUNOS DE NUESTROS LECTORES NOS QUIEREN... OTROS...

¡Hola a todos nuestros lectores! Antes que nada, queremos agradecerles el enorme apoyo que nos han brindado durante el tiempo que Xtreme PC no apareció en las bateas de los quioscos. Es impresionante la cantidad de mails que hemos recibido preguntándonos dónde estaba la revista. Y ni qué hablar de todos los que nos llegaron felicitándonos por reaparecer tras la salida del número 52, y alentándonos a seguir adelante. Realmente, nos sentimos muy emocionados y agradecidos por semejante muestra de cariño de parte de ustedes, nuestros fieles lectores: por ustedes, es que nos proponemos seguir adelante mientras nos dé el cuero, y tratar de brindarles todo lo que se merecen. A todos aquellos que nos han preguntado el por qué de la falta del CD en Xtreme PC 52, bueno, creo que a esta altura, repetir que el coste del CD es a valor dólar y como tal se multiplicó nada menos que por cuatro, llegando a valer más aún que la revista misma, ya no tiene sentido. Pero bueno, a pesar de todos estos problemas, y como habrán podido ver a simple vista, hemos realizado un enorme esfuerzo para poder volver a brindárselos, y no sólo con el material de siempre, sino que incluso lo hemos mejorado, agregando al mismo un montón de contenido editorial. Finalmente, les pedimos disculpas a todos aquellos que no ven publicadas sus cartas en esta sección: es tal la cantidad de mails que recibimos, que publicarlos todos nos es imposible, pero quédense tranquilos, que leerlos, los leemos a todos.

Palabras de aliento

Muchachos, les escribo por primera vez, y es para darles aliento, pedirles que no aflojen. Todos sabemos como están las cosas de difíciles, pero no dejen de editar la revista, en mi caso los sigo desde el número 5 cuando buscaba una revista actualizada que me contara las ventajas de la Voodoo y la TNT en placas de video, y ahí me los encontré en el puesto de diarios con la tapa del Forsaken y la comparativa de la Voodoo.
Les cuento que ya paso los treinta años (32 para ser exactos) y aprendí computación como dicen todos, empecé por el '94 por que escuchaba a mis compañeros dle laburo hablar de Doom o de Wolfenstein, y no sabía de qué hablaban. Fue así como empecé a usar D.O.S., Norton Commander y Windows 3.1, también PKZIP y ARJ. También aprendí a armar máquinas haciendo transformaciones de XT a AT 286, de 286 a 386SX... cuando todos andaban en 486 DX2-66 o DX4-100 (siempre tuve que arreglármelas con lo que los demás desechaban,) todo para poder jugar al Doom. Esto me permitió tener el trabajo que tengo hoy por mis conocimientos de software y hardware, ojo que también jugué en red por cable serie, coaxial y ahora UTP, viajando con la PC a cuestas para juntarme con amigos. Hoy, mi hijo sigue mis pasos (tiene 9 años, pero usa la PC desde los 4), lee la revista, lo reto cuando usa los trucos de entrada, le explico siempre que con la PC se puede trabajar, que no sólo es para jugar.
Creo que me fui un poco por las ramas, pero la idea es decirles que para mi no sólo es una revista, ya es un tema de tradición, de Familia, de Padre a Hijo. Yo los sigo a muerte (y Claudio, mi hijo también), así que si tienen que sacar el CD de la revista y salir cada dos meses no hay problema, nosotros los vamos a seguir buscando en el puesto de diarios como todos los meses. Saludos

Fabio, alias CANDYMAN (es mi nick cuando juego en red)

¡Gracias! Y quedate tranquilo, que cuando nos busques en el quiosco, ahí vamos a estar.

No todas son flores...

Son unos estafadores de mierda. Sacan la revista después de más de 3 meses, con tres páginas locas, y sin CD, al mismo precio de siempre. No tienen vergüenza, y encima le siguen poniendo eso de que son la revista más actualizada...

¿Nosotros somos estafadores? ¿Le decís estafador al carnicero porque subió el kilo de milanesas de nalga? ¿O al verdulero porque las papas se fueron a las nubes? Me parece, pibe (te llamo así porque ni siquiera das nombre en tu carta), que vos viviste 7 años en el Tíbet, como Brad Pitt... no nos eches la culpa a nosotros, andá a Plaza de Mayo a insultar a los que nos obligaron a hacer esto.

Como no vuelvan a sacar la revista con el CD al precio actual, se pueden ir a la mierda, porque no la voy a comprar más (a pesar de que me gustaba y la sigo desde el número 9) y creo que muchos más van a hacer lo mismo. De lo poco que vi de la revista nueva (recién la compré), lo único que tenía de bueno, es que no está más el forro de Durgan, y que Santiago Videla sigue estando (aunque no figura entre el staff permanente ni entre los colaboradores). Chau.

¡Aleluya! ¡La volvimos a sacar con CD y al mismo precio! ¡Damos gracias por poder conservar tan devoto y atento lector!

Lector agradecido

Gracias a Dios que regresaron, se los extrañaba un montón... todos los días visito la página de Datafull y cuando vi que estaba a la venta la mejor revista del mundo, me emocioné de la alegría que tenía. Por favor, no dejen de hacer esta revista, que es la mejor de todas. Me chupan dos huevos el CD y la calidad del papel mientras siga siendo la misma calidad de información todo bien, auqne sea hagan la revista con papel higiénico, servilletas o lo que se les ocurra... pero nunca dejen de hacer esta hermosa revista. Saludos de un lector fiel a Xtreme PC... bye!

Gastón

¡Muchas gracias, Gastón!

Otro damnificado por la ausencia del CD...

Que alegría, que alegría...ole, ole, ole.. Vamos todos todavía, salió la Xtreme PC... ¿Alegría, alegría?....hum...bueno, hasta ahí. Fue como recuperar el potro pura sangre perdido, pero en un estado lamentable...más flaco (80 páginas contra 96 del último ejemplar), con otro porte (

desapareció la encuadernación libro), y sin los aperos (el CD).
Por suerte sigue teniendo ese brillo en la mirada y esos huevos enormes para enfrentarse a lo que venga.
Finalizada la parte telúrica, vamos a las papas :
No importa el papel.
No importa la encuadernación.
No importa la cantidad de páginas.
No importa la cantidad de previews.
No importa la cantidad de reviews.
No importa una nota más o una nota menos.
¡¡ PERO SI IMPORTA EL "CD" !!

Bueno, acá lo tenés...

Las revistas de papel pertenecen al siglo pasado, hoy todo es Internet, PC y CD. Se acuerdan de la frase :
"En el siglo XXI el que no sepa manejar una PC será considerado un analfabeto."
Quedarnos en el papel es quedarnos en la historia, es el primer paso a la extinción.
Muchachos, si aumentó la leche, el pan, el aceite, y mil cosas más ¿Cómo no va a aumentar XTREME PC? Adecuarse a la crisis no significa arriar las banderas y retroceder, no podemos ni debemos retroceder. Ustedes fueron creciendo y llegaron a ser "jamón del medio"... si ahora nos quieren dar "mortadela", no va a andar.

¿Odiás la mortadela? ¿Sos hermano de Mariana Nannis, de casualidad?

El amor que todos sentimos por la revista (tengo todos los números) tiene un límite razonable. Somos jugadores y necesitamos la mayor cantidad de Demos posible, y tener nuestro software actualizado. Pero bajar un demo nos come horas a los que todavía tenemos un módem.
En pocas palabras, si me dan a elegir entre la revista y el CD, me quedo con el CD.
Vamos entonces a las soluciones:
1- Anunciar que esta situación es transitoria y que a más tardar en un par de meses vuelve la revista completa.
(Con otro precio,claro)
2- Sacrificar calidad de papel, cantidad de páginas,etc,etc a cambio de ofrecer el CD.
3- Hacer la revista ¡¡TOTALMENTE EN CD!!
Yo voto por esta última opción, dentro de unos años las revistas de papel van a desaparecer, hay que adelantarse a los tiempos.
Ustedes son la única revista cuyos lectores tienen el 100% una computadora, asi que dos más dos=cuatro.
Por último, algunas aclaraciones :
No me sobra la plata, al contrario, desde diciembre que estoy sin laburo pero si tengo que pagar más de diez pesos la revista completa, de algún lado pienso sacar la guita.
Vengo bancando a la revista desde la primera hora y a pesar de todo lo dicho siento que difícilmente deje de hacerlo. Les mando un abrazo, los siento como de la familia y les agradezco profundamente todos sus esfuerzos.

Ricardo

Gracias, Ricardo. Como ves, nosotros también pensamos en ustedes.

Otra carta de apoyo

Ya estaba resignado, los precios seguían (y siguen) subiendo, a pesar que el dólar se mantenía. Pasé por el diariero unas cuantas veces después de pasados los treinta días del
número 51. Me cansé, y dejé de molestar al pobre diariero. En definitiva, muchachos, les dije "Adiós", y me equivoqué, a pesar que llevo puesta la frase "La esperanza es lo último
que se pierde", estaba convenciéndome que estos... no sé cómo llamarlos... los que están arriba, y no son precisamente los ángeles... son unas... ¿personas? que tienen que manejar un
país... políticos se les llama ¿no? Bueno pensé que hasta la esperanza se robaron. y el
Sábado 25 de mayo de 2002 a las 8.30 PM en mi casa sucedió algo que me devolvió esa
frase a mi cabeza. Allí estaba yo, matando "políticos argentinos" en el Quake 3 Arena y decidí navegar un rato por la web, entré a Datafull.com para saber las últimas novedades de los juegos, sobre todo Soldier of Fortune II. Encontré esto último y algo más, algo que decía que había que volver al 2002, sin
plata para invertir en un DeLorean, sin saber complejos cálculos científicos y matemáticos,
sin poder ser un Terminator, había que estar ahí, y ustedes lo lograron, porque a pesar que
nuestros "políticos" nos hicieron retroceder unos 20 o 30 años, ustedes se quedaron en esta
época, y yo los voy a acompañar, usando mi seguro de desempleo, al menos hasta marzo de 2003
los voy a seguir (¿llegaremos?). Quería hacerles saber que estoy totalmente de acuerdo en
que hayan sacado al compañero circular, y a pesar de eso mantener la excelente calidad de la revista. Creí que me iba a encontrar con papel de diario y no fue así, por eso estoy re-contento. FELICITACIONES.
Y muchachos, la próxima vez votemos al hombre que menos promete y no al que promete construir
un puente donde ni siquiera hay un río, al menos el primero nos va a decepcionar menos.

Daniel "Khyron" Lema (23 años).

Gracias, Daniel, gracias a vos también por creer en nosotros...

¡Nos felicitan!

Congratulations por el número 52, lo veníamos esperando desde hace bastante tiempo. Yo lo compré ayer porque vivo en La Falda (provincia de Córdoba), y siempre llega un poco tarde. Estaba desesperado, y en Datafull hacían propaganda de Next Level, y ni noticias de Xtreme PC.
Me llamo Gustavo, tengo 19 años y mi opinión es que este nuevo número está muy bien, noté el cambio en la encuadernación, pero igual está muy buena. Lo que yo venía viendo ya desde varios números atrás, es la poca cantidad de espacio utilizado para publicidades, lo que a los lectores nos viene bien, pero mientras menos propaganda, menos ingresos para ustedes, entonces, mayor costo para la revista. ¿Qué pasa con los anunciantes? Si la revista se exporta a varios países, ¿Por qué no hacen publicidades? Yo creo que si tuvieran más publicidades, podrían volver a tener el CD. Seguro que esto ustedes ya lo recontra saben, pero para mí que tendrían que ir a las empresas y no dejar que les cierren la puerta en la cara, pongan el pie en la puerta si es necesario (como cierto grupo religioso).

Ojalá fuera tan fácil conseguir anunciantes...

Bueno, ahora, unas preguntas:
1) ¿Cuándo sale Motor City? ¿Que hay que tener para jugarlo? ¿Hace falta sí o sí banda ancha?

Ya salio. Una maquina más que decente. No, pero no es muy amigable si no la tenes.

2) ¿Que requerimientos mínimos van a tener Grand Theft Auto III, Simcity 4, y Need for Speed: Hot Pursuit II?

Los de GTAIII, los podes ver en el review de este mismo número, los otros dos, solo Dios sabe...

3) La próxima vez que vayan a lo de Chow Lu, convénzanlo de que se ponga a jugar, así, le van a empezara gustar los juegos, y cuando este distraído, se pueden llevar todo lo que quede del pobre locutorio.

Lamentablemente, Chow Lu está suspendido de su trabajo, porque fue al baño y en el ínterin los clientes le robaron dos monitores, tres bolitas de mouse y un par de auriculares.

4) Les mando un chistecito:
El día anterior al juicio final John Lennon, George Bush y Menem están parados ante Dios en el Trono Celestial. Dios los mira y dice:
Antes de asegurarles un lugar a mi lado, primero debo preguntarles en qué creen ustedes.
Dirigiéndose a John Lennon primero, le pregunta:
¿En qué cree usted?
John mira a Dios a los ojos y dice apasionadamente: Creo en darle una oportunidad a la paz... Que la belleza es algo profundo dentro del alma, y que nada está fuera de nuestro alcance si trabajamos suficientemente duro por lo que creemos. ¡Paz a los hombres!
Dios mira hacia arriba y le ofrece a John un asiento a su izquierda. Se vuelve hacia George Bush...
Usted, Sr. Bush, ¿en qué cree?
George se levanta, alto y orgulloso, y dice:- Creo que el coraje y el honor son fundamentales para la vida pero, especialmente, la pasión.
Dios, movido por la pasión del discurso, le ofrece a George el asiento a su derecha.
Finalmente, se vuelve hacia el riojano y le dice:
Usted, Sr. Menem, ¿en qué cree?
ió creo que usted está sentado en mi silla...

¡Viejito, pero bueno!

Gustavo Perez

Spiderman: The Movie, un juego con requerimientos altos

Les escribe Leonardo Solozabal, un fiel lector de su maravilla de papel "dolarizado". Ante todo, como seguramente los miles de lectores que nos deleitamos con su obra maestra, les agradezco profundamente las garras que han puesto para llevar al frente un trabajo tan bien realizado, y no es por ser botón; pero es uno de los pocos productos nacionales que me da gusto consumir. En segundo lugar quería agradecerles por haber publicado el mail que les envié anteriormente, y en tercer lugar COMO ##4%&$#$%&"#$% HAGO PARA PODER JUGAR AL SPIDERMAN THE MOVIE CON UNA VOODOO 5500, ya que me salta un error como que la placa 3D necesita una propiedad que no se cual es.
Muchísimas gracias por su respuesta, y por su magnífico trabajo.

PD: Aunque extraño el CD de la revista, me da mucho gusto que hallan vuelto.

Gracias por tu apoyo, Leonardo. Lamentablemente, para poder jugar a Spiderman: The Movie necesitás una tarjeta de video que posea el efecto "Transform & Lightning", que tu Voodoo 5500 no posee. Te recomendamos, si te da el presupuesto, comprar cualquier tarjeta basada en los chips de video nVidia GeForce 2, 3 o 4.

Fecha de salida de algunos juegos

Xtreme PC:
Soy Luciano Arcuri, de Casilda, Santa Fe, y leo su revista desde hace 2 años y creo que es la mejor. Es una lastima que por unos miserables hijos de..... bueno, nuestro gran país haya caído en esta profunda crisis, y nosotros los que tenemos la tecnología en las venas somos los más afectados, y por supuesto ustedes no pudieron zafar. Y ahora con esta bendita crisis su revista está que llega o que no llega a mi ciudad, si ustedes me entienden, es una tortura total pasar 2, 3 y hasta 4 meses sin leerlos, y yo soy una de esas personas que tiene que enterarse cada semana de algo nuevo, sobre juegos, es un sufrimiento doble porque no tengo Internet, puedo enviar y recibir corres pero no navegar. Hace tres días jugué por primera vez al Soldier of Fortune 2 ¡Es una bomba atómica el juegazo! Y estoy sorprendido por los gráficos en que los juego, yo tengo una AMD-K6 3 de 450, 128 MB y una ASUS 7700, y lo juego con todo al máximo. Yo soy un fanático del Soldier of Fortune, y esta nueva versión me voló la cabeza, lo mismo hago con los tipos malos con mi M4, para mi John es como un amigo, lástima lo de Hawk. Bueno, pero el SOF no es el único juego, el juego que yo tengo en el pilar de los pilares es el Unreal Tournament, estoy contando los días para ver cuando sale el Unreal Tournament 2003, quisiera que me digan cuando saldrá que no doy más del ansia, no veo la hora de empezar a eliminar bots con el Ion Cannon y probar el nuevo rifle de asalto. Otra duda que tengo es si ya salió el Unreal 2 y el Mafia: City of Lost Heaven.
Como se dan cuenta, mi talón de Aquiles son los FPS, en especial los más sangrientos, o los bélicos.
Les pido por favor que publiquen esta carta, durante un año les envíea cartas pero nunca las publicaron, a excepción de un Pack de misiones para el Flashpoint que publicaron, y les estoy muy agradecido.
Un saludo para ustedes y para todos los lectores de esta maravillosa revista.

Luciano Arcuri

Gracias por los elogios, Luciano. UT 2003 sale a la venta el 8 de agosto, Unreal II: The Awakening está pronosticado para el tercer cuarto de este año (debería salir antes de octubre), y Mafia: The City of Lost Heaven el 17 de agosto.

Duda técnica

Estimados amigos de XTREME PC:

Les escribo con el objetivo de contarles lo feliz que me hace saber que la revista está de nuevo en las calles. A decir verdad, estos meses sin ella me han hecho recurrir a nuevas fuentes de donde conseguir noticias, reviews, previews, etc. pero me dí cuenta de que Xtreme PC es única e irremplazable.
Además de las felicitaciones me gustaría realizarles una consulta acerca del procesador en mi PC. Es una Pentium III Celeron 551Mhz con 256MB de RAM y una placa de video GeForce 2 MX. Yo era feliz con esto hasta que probé el GTA3. Por Dios.....ni les cuento. Hacía rato que un juego no me hacía poner de rodillas a mi PC como lo hizo el Grand Theft Auto 3. Esto me llevó a realizar nuevos planes con los pocos dólares que se salvaron del maldito corralito, y por eso les pido su opinión acerca de lo siguiente: ¿Notaría una diferencia grande en cuanto velocidad de cuadros si compro un PIII a 1GHZ (no Celeron) y aumento la Memoria RAM a 512?
No espero que el mensaje sea publicado ni nada por el estilo, pero aunque sea me gustaría su opinión profesional acerca de esto.

Muchas Gracias.
Los saluda muy atentamente:

Horacio Piombo

Horacio, por supuesto que la diferencia va a ser terrible. Para empezar, un Celeron de 550 Mhz equivale, mas o menos, a un PII 350. De ahí a un PIII full de 1 Ghz hay un mundo de diferencia, y además el motherboard también lo tenés que cambiar para poder poner ese micro. Eso te lleva a tener un motherboard con slot AGP 4X, que duplica el rendimiento de tu tarjeta de video, que soporta AGP 4X pero está colocada en

un slot AGP 2X y por tanto, funciona a la mitad de la velocidad que podría ofrecerte.

Problemas con Diablo II

Hola, mi nombre es Diego y los sigo desde el número 10, soy un fana a muerte de Xtreme PC. Bueno, voy a lo que me imcumbe. El problema es que un amigo terminó el Diablo II y me lo prestó para jugarlo, y yo lo estoy jugando hace cosa de 1 mes y estoy cerca del final, estoy en el IV acto, en la entrada del Santuario del Caos. Pero cada vez que entro a esa zona y avanzo un poco, me tira un error y me devuelve a Windows, el error es el siguiente: Halt Location: c:\projects\Diablo2 \source\D2CMP\SRC\Codec.cpp, line#1627 Explanation: Error descompring sprite. Probé instalando el patch 1.09 y cambió la línea del error, pero sigue pasando, también instalé el juego de las dos formas y no hay caso. Nunca paso de esa zona estoy desde hace 10 días sin pasar. Y en el acto III cerca de unos de los Waypoints, me pasó algo parecido, y lo que hize fue no pasar por esa zona, pero ahora no puedo, ya que es el único camino. Les pido que por favor me contesten el mail y me digan como solucionarlo. Y si quieren publicarlo sería un honor aparecer en la revista. Ah, fui a la página de Argentum y el juego está genial, solo pude estar jugando un par de horas. Ahora con un amigo estamos viendo porque queremos crear un Aventura Gráfica, el problema es que no sabemos mucho de VB6, si nos pueden dar una mano los muchachos de Argentum explicando algunas cositas, sería agradecido. Conseguimos un programa llamado Estatica 3D que va con un ActiveX 4.0 para VB6 y vamos a ver qué podemos crear. Bueno, me despido, discúlpenme por lo largo de la misiva y sigan siendo los mejores.

PD: respecto a lo del CD me gustaría que volviera si son dos o tres pesos mas.

Diego Martín Gwiazdziniski

Diego, el problema que tenés con Diablo II es de compatibilidad con tu tarjeta de video. Probá actualizando los controladores de la placa, bajándote los últimos disponibles de la web.

Cambio de tarjeta de video

Les agradezco su atención. Soy seguidor de Xtreme PC desde noviembre de 1999. Lamentablemente, ultimamente con la situación económica que nos afecta a todos, compro la revista un mes sí y otro no desde que vino sin CD. Mi problema es grave en estos días, mi geforce 256 comenzò a desconfigurarse y a verse mal. Bueno, la llevé al negocio de computación y me dijeron que el cooler no funcionaba, probamos con otro y el problema siguió y empeoró. Ahora se ve cualquier color (deducimos que se quemo por exceso de temperatura).
Si, evidentemente el chip de video se quemó por recalentamiento.
No sé si la explicación es ésta. Tengo que comprar otra. Dispongo de 115 dólares. Necesito una recomendación urgente en estos días, por favor. Por lo que conozco, hasta este precio elegiría entre una GeForce 2 GTS de 64 MB, o una ATI Radeon 7000 de 64 MB. No sé cuál es mejor, o cuál me conviene. Por otra parte, tengo una motheboard Soyo ATX, 256 de RAM PC-133, disco de 30 GB y micro Atlhon de 950 mhz. Por favor, necesito una respuesta rápida, enviame un e-mail a cgaston@enredes.com.ar

Carlos Gaston

Carlos, de acuerdo al dinero del que disponés, cualquier tarjeta basada en el chip de nVidia GeForce 2 GTS está bien. Personalmente, de las económicas, te recomiendo una Winfast MX-300.

Qué tarjeta de video comprar

Hola, mis queridos amigos de Xtreme PC. El motivo de este mail es lo siguiente:
Tengo una Pentium III de 550 MHZ con 128 MB de RAM y una placa de video TNT2 M64 de 32 MB. Estoy por cambiar la placa por una Impact 3 DDR de 32 MB de Teppro, y quisiera saber si es una buena compra (elegí esa placa porque es la única que podría comprar en estos momentos).
También quisiera saber si esa placa (Impact 3) con la computadora ya mencionada que tengo se la va a aguantar con todos los juegos nuevos que van a salir ahora (es decir con una buena resolución).
Una pregunta mas y no los molesto más: ¿podré correr el Unreal II o el Doom III si me comprara esa placa o esos juegos requieren por lo menos de una GeForce 3?
Muchas gracias. Por favor contesten mi mail. SE LOS SUPLICO SI ES POSIBLE.

Raul de la Cruz

Raul, realmente no te recomendamos la compra de una Impact 3. Parece mentira que con lo caras que son las tarjetas de video modernas, algunos fabricantes, con tal de abaratar costos, les coloquen a las tarjetas un cooler tan malo como el que trae la Impact 3. El mismo posee paletas de plástico de menos de 1 cm. De ancho, las cuales, con el calor del micro, se deforman hasta que el cooler deja de funcionar. Naturalmente, como la tarjeta está adentro del CPU, uno se entera recién cuando el micro se quema por recalentamiento. La verdad, no les costaría nada dotarlas de un ventilador con aspas metálicas, pero como dirían ellos, gano dos dólares más y que se joda el usuario, y así llegamos a tener una tarjeta que cuando salió a la venta en Argentina, yo mismo la pagué 438 dólares, y a los tres meses y dos días se me quemó por este problema, obligándome a efectuar un gasto imprevisto y bastante grande. Te recomendamos que adquieras, si tu bolsillo te lo permite, una tarjeta de video con chip nVidia GeForce 2, 3 o 4, pero no de la línea Teppro. Mejor, buscá alguna que utilice un sistema de enfriamiento por disipador de calor, no por cooler. Por ejemplo, las de la línea Winfast, que además de ser mejores, son más económicas.

Bueno, queridos amigos, nos vamos despidiendo hasta el mes que viene, y aprovechamos estas líneas, para agradecerles nuevamente por el enorme apoyo que nos han brindado, y para pedirles por favor que nos escriban los mails en la forma más clara posible, y que no tengan reparos en plantearnos cualquier duda que tengan con respecto a algún juego, o para hacernos alguna sugerencia. Esta es su sección, y nosotros estamos para aclarar todas sus dudas ¡Nos vemos el próximo mes!

PARA COMUNICARSE CON XTREME PC...

...tienen dos caminos. Por un lado, por medio de una carta a nuestra redacción, y por el otro vía Internet por e-mail.
Carta: XtremePC - Tucuman 2242, 9° "D" - Capital Federal / e-mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Que se va el cartero que se va, que se va...

E3 2002

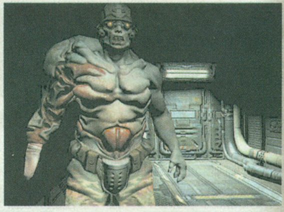
Aparentemente, este año será bastante especial para las PC, ya que, a diferencia de otras ocasiones, esta vez la gran sorpresa de la expo fueron las nuevas tecnologías que en poco tiempo más empezarán a hacer su debut en nuestras pantallas, de la mano de algunos proyectos que a más de uno lo van a dejar sin aliento... y, por supuesto, sin dormir por varios días. En este informe van a poder conocer a muchas de estas nuevas revelaciones.



Activision

Doom III: The Legacy
Medieval Total War
Star Trek Elite Force II
Star Trek Starfleet Commander III
XXX
Tony Hawk's 4

DOOM III: THE LEGACY



Apenas comenzada la E3, uno de los stands que más rápido se colmó de curiosos fue el de la gente de Id Software, como no podía ser de otra manera. El motivo era, naturalmente, la presentación del esperado Doom III: The Legacy, sin lugar a dudas, uno de los mejores (sino el mejor) juegos de los presentados hasta ese momento en la exposición.
Los responsables de este monstruo abrieron la presentación con una





demo de 11 minutos de duración, en la que dejaron claro que la bestia va a arrasar con todo lo conocido, empezando por los gráficos. Los modelos de los personajes y escenarios, demostraron ser impresionantes, los efectos de luz atmosférica quitan la respiración, las criaturas parece sacadas de la más terrible pesadilla de Lovecraft. Y el engine... bueno, el engine es algo de no creer, y que de seguro marcará un antes y un después en materia de tecnología como siempre lo han sabido hacer las cosas salidas del bocho de Carmack. Apenas las primeras quijadas cayeron estrepitosamente al suelo (y estamos hablando de las del público presente, no la de los pobres marines deglutidos en el video), los chicos de Id quisieron dejar algo en claro: todo lo que estábamos viendo, estaba realizado completamente con el nuevo engine del juego y en tiempo real. Nada de gráficos prerenderizados, CGI y cosas por el estilo. John Carmack peló un engine de aquéllos, a la altura de las expectativas de todo el mundo, y nadie quedó defraudado con la demostración. Tras varios minutos después de aquél Armagedón visual, los cerebros volvieron a ocupar sus respectivos lugares y reprodujeron una y otra vez lo que sus ojos apenas habían alcanzado a registrar: Marines espaciales luchando contra monstruos espantosos, mutilaciones y tripas esparcidas por doquier. Sombras y luces que ponen los nervios a flor de piel, efectos de sonido infartantes, y el plomo ardiendo de nuestras armas destrozando todo lo que se interpone a nuestro paso.



Pero lo mejor de todo, sin dudas, fue que Doom III sigue teniendo las características y la onda de su versión original, nada de aquella adrenalina se ha perdido en esta flamante versión, muy por el contrario; y como dando testimonio de ello las viejas y queridas armas todavía están en nuestro poder, e incluso algunos de los personajes originales parecen escabullirse delante de nuestras narices, o sea, para alquilar baberos.

STAR TREK: STARFLEET COMMANDER III

De la mano de esta tercera entrega en la saga de los Starfleet Command, volveremos una vez más a tomar nuestro puesto de combate en el puente del honorable capitán Picard y los chicos de la Next Generation. Y la buena noticia para los fans, es que, al parecer, para esta ocasión incluso el bueno de Patrick Stewart va a coparse una vez más haciendo las voces de su tan afamado personaje.
Por supuesto, no faltarán las razas que han hecho de las suyas a lo largo de tantos años: Ferengis, Klingons, Cardassians, Romulans, Borgs y demás, quienes volverán a poner a la Federación en terribles dilemas morales y bélicos como ya es costumbre en esta licencia.
Como en las entregas anteriores, el programa lo apuesta todo a las tácticas de combate en tres dimensiones, con grandes dosis de "realismo", si es que cabe la expresión; aunque no sólo de disparar phasers y torpedos fotónicos se trata la cosa, sino que también deberemos dar mantenimiento a nuestras naves, ocuparnos de la tripulación, y estudiar viejas técnicas que llevaron a nuestros precursores (léase Kirk y Spock) a los más altos rangos de la Federación.
Los desarrolladores de Taldren (responsables del juego) aseguran que habrá muchas sorpresas

a lo largo de cada campaña, ya que entre otras cosa se ha optimizado y simplificado la interface y se ha puesto énfasis en la acción.
Un detalle interesante de este nuevo episodio de la serie, es que aparentemente las naves serán absolutamente modificables a nuestro gusto, e inclusive podremos armarlas hasta los dientes si así lo deseamos. Habrá alrededor de 25 de ellas en total (contando las de los enemigos), entre las que encontraremos las de clase Galaxy Sovereign, Intrepid, Saber, Nebula, Akira y Defiant.

BAM!

The Powerpufgirls
Gamesville

BBC Multimedia

Robot Wars
Extreme Destruction

CDV

American Conquest
Blitzkrieg
Breed
Cossacks II: Napoleonic Wars
Core
Divine Divinity
Grom
Imperium Galactica 3:Genesis
Lula 3D
Neocron
No Man's Land
Project Nomads
Psychotoxic
Sabotain: Fist of the Empire
Sudden Strike 2
Vultures

DIVINE DIVINITY

Este juego se dió a conocer originalmente con el nombre de Divinity: The Sword of Lies, pero en la actualidad ha adoptado el de Divine Divinity. Se trata de un mega RPG a mitad de camino entre el Baldur´s Gate y Diablo, pero con muchas características más que destacables, que seguramente se ganará el respeto y la adoración de todos los fanáticos del género.
Divine Divinity nos plantea un viaje que comienza como exilio de una tierra consumida por la corrupción y la magia negra, y como sucede en la mayoría de las aventuras de este estilo, a lo largo de nuestro preregrinaje nos toparemos con incontables criaturas que enriquecerán la aventura.
Según los datos de prensa, habrá unas 20000 pantallas que servirán de escenarios, los cuales irán desde tranquilos poblados de granjeros hasta tierras demoníacas plagadas de criaturas temibles. Existirán 96 tipos de habilidades diferentes, que podremos aprender y usar según el camino que adoptemos durante el juego. Los caminos son: el del guerrero, el del superviviente, y el del mago, y aunque bien diferenciados, podrán ser combinados entre sí.
Además, habrá más de 150 personajes secundarios (nosotros siempre controlaremos uno sólo) y cientos de objetos.
Pero por el momento, lo concreto es que la gente de Larian Studios está tratando de cubrir todos los flancos, para que la demo que será lanzada dentro de poco tiempo, funcione lo mejor posible en todas las máquinas.
Para ello, acaban de lanzar un archivo ejecutable que servirá para poder poner a prueba el engine con que se ha programado el juego en cientos de configuraciones diferentes.

Codemasters

TOCA Race Driver
Prisoner of War
Colin Mc Rae Rally 3
Dragon Empires
WWII
Operation Flashpoint Resistance

OPERATION FLASHPOINT RESISTANCE



La futura expansión del fichín más alucinante de los muchachos de Bohemia Interactive se viene con todo, no sólo porque agregará un nuevo escenario -con nuevas texturas de alta resolución-, sino porque introduce nuevas reformas al sistema de juego, como bien aclara al respecto Marek Spanel, líder del proyecto: "Resistance expande el universo de Flashpoint, especialmente en lo que concierne a las texturas y a los nuevos modelos que aprovechan al máximo el poderío de las nuevas placas 3D. Asimismo, se han introducido en el juego nuevos elementos que mejoran y aumentan las capacidades del mismo, sobre todo en cuanto a la libertad que ahora poseerán los jugadores sobre el territorio en donde se desenvuelve la acción", culmina Spanel.
Entre otras cosas, se comentó que se están haciendo importantes mejoras en todo lo relacionado al juego en modos multiplayer, a fin de que la experiencia de jugarlo online sea todavía más intensa.
La nueva campaña disponible en Resistance está ambientada antes de Cold War Crisis y tendrá como protagonista a Victor Troska, un soldado que se opone a la invasión de las fuerzas rusas renegadas.
Asumiendo el rol de Victor, deberemos lograr que el factor de resistencia en la isla sea lo más elevado posible, a través del enrolamiento de nuevos reclutas, la adquisición de nuevo armamento (por los medios que sean necesarios), y sobre todo, preservando la supervivencia de nuestros camaradas. "Más que una secuencia de misiones diferentes, todos los even-



tos en esta nueva expansión estarán vinculados por una trama muy interesante.
A medida que el jugador va progresando a lo largo de la campaña, tanto el armamento como las municiones, y hasta nuestros mismísimos camaradas, irán acompañándonos de una misión a la otra; y a lo largo de todo el juego, lo que nos obligará a hacer las cosas con el mayor cuidado posible para conservarlos.

Electronic Arts

Anno 1530
Battlefield 1942
Command & Conquer Generals
Earth & Beyond
Freedom: The Battle for Liberty Island
007 NightFire
Lord of the Rings: The Two Towers
Harry Potter and the Chamber of Secrets
Nascar Thunder 2002
Need for Speed Hot Pursuit II
SimCity 4
The Sims Online
Tiger Woods PGA Tour 2003
EA Sports

Disney

Tron 2.0
Ultimate Ride Disney Coaster

007 NIGHTFIRE

Otra misión del agente 007 se está preparando para todas las plataformas existentes, y esta vez, con su James Bond 007: Nightfire la gente de Electronic Arts promete volver a levantar la puntería luego de la última incursión en esta licencia tan desperdiciada en el mundo de los videojuegos.
Aparentemente, sus creadores tienen la ambiciosa idea de llevar la franquicia del afamado agente británico a su máxima expresión de jugabilidad, y en esta oportunidad, vamos a poder escalar los Alpes austríacos, deambular por estaciones espaciales en condiciones de gravedad cero, y hasta bucear por las aguas del Océano Pacífico con tal de dar con el paradero de uno de los criminales más temidos de la humanidad, Rafael Drake; un tipo que como muchos, pretenden hacerse con el mundo entero.
En cuanto al resto de los personajes que nos acompañarán en esta nueva aventura, algunos serán nuevos y otros no tanto, como por ejemplo el caso de Zoe Nightshade, a quien ya tuvimos ocasión de conocer en Agent Under Fire.
Nightfire está siendo desarrollado simultáneamente para la Play2, X-Box, GC y PC, aunque como suele ser habitual, cada sistema tendrá sus pequeñas diferencias; en este último caso, por ejemplo, la posibilidad de jugarlo en red o por Internet, que nunca viene mal.

LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Cuando aparecen juegos basados en tal o cual película, es casi un presagio de que estaremos ante un candidato para ser revisado en El Lado Bizarro, y por lo general, mientras mejor haya sido la película en la que está "inspirado" el juego, más desastrosas son las adaptaciones.



Pero afortunadamente, todo parece indicar que esa nefasta regla no se cumplirá en esta ocasión.
Este nuevo título basado en lo que será el segundo episodio de la serie, promete no sólo ser una fiel adaptación del film, sino que además sus creadores aseguran que será una aventura de acción alucinante como pocas.
A pesar de que el juego en cuestión tendrá muchos elementos típicos de un RPG, como ser que podremos modificar las habilidades de nuestro personaje y algunas cosas más, se mencionó que en su mayor parte todo estará más inclinado hacia la acción, pero que la dinámica del juego en sí será muy variada y con muchas sorpresas sobre las que por supuesto no revelaron nada.
A nivel técnico, ya se anda diciendo que este título tendrá todo lo necesario y más, como para no tener que envidiarle nada a nadie y por lo que se puede ver en las imágenes, parece que sus creadores están haciendo muy bien los deberes, así que esperemos que todo salga bien. Como detalle adicional, se sabe que la banda sonora también estará compuesta por Howard Shore (el mismo de las pelis), lo que marca otro punto alto de este juego.

SIMCITY 4

Maxis vuelve a la carga, esta vez con el cuarto título de la mundialmente conocida serie SimCity: una continuación que promete ser algo realmente revolucionario en su estilo, ya que además de poder crear nuestras propias ciudades, ahora vamos a poder dotarlas de "vida propia", o crear nuestras propias versiones de las grandes urbes reales.
De todo esto se desprende que podremos llenar las casitas, edificios, calles y demás estructuras de pequeños y frenéticos Sims que harán las veces de desprevenidos ciudadanos ¿Por qué desprevenidos? Porque además de todo esto podremos incluir en la geografía del mapa terrenos de lo más desagradables para fundar una ciudad, como por ejemplo volcanes, bosques, riberas, etc, etc. Es decir, todo lo que un buen Nerón puede necesitar para que su querida Roma arda tarde o temprano.
Lo que es más, si nuestros cobardes habitantes se espantan frente a los desastres meteorológicos (se nos ocurre ahora...¿Se habrán avivado de incluir lluvias de meteoritos?) podremos hacer que la policía los mantenga a raya y eventualmente hasta los reprima.
Pero no todo será caos en esta nueva versión. Como ya se estarán imaginando, buena parte de este SC4 consistirá en edificar nuestros sueños desde cero, en el terreno que mejor nos convenga -si sos un jugador más conservador- como un hermoso valle, una apacible llanura...lo que sea; por supuesto con



ciclos de día y noche, y diferentes formas de chequear la evolución de nuestra ciudad a lo largo del tiempo: todo un reto para los fans de esta categoría.

THE SIMS ONLINE

The Sims Online es otro de los nuevos juegos multiplayer masivos que podrán disfrutar todos aquellos que lleva al mundo de los populares Sims a otra escala. Cada jugador podrá participar con hasta tres Sims (los cuales podrán ser



modificados o moldeados al gusto de cada uno en cuanto a su aspecto físico, peinado, vestimenta, etc), los que deberán habitar -eso sí- en ciudades diferentes.
Las posibilidades laborales que tendrán nuestros muñecos en este mundo de mentirillas serán de lo más variadas también: desde ama



de casa, hasta manager de un casino; crear un emprendimiento propio hasta con empleados, o hasta un negocio de citas virtuales para personajes virtuales. Incluso se podrán fundar barrios y colectividades en concordancia con otros participantes. Gran paradoja de la vida.
Pero uno de los preceptos de este

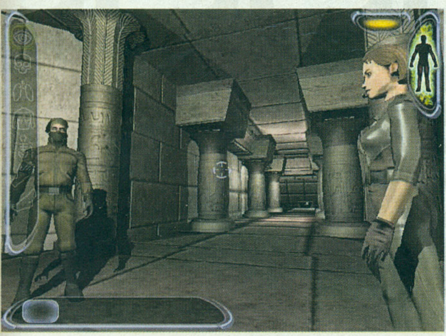
Sims Online es ir más allá, y verdaderamente la gente de Maxis han tomado las cosas en serio: por ejemplo, podremos asociarnos a otros jugadores -a través de sus personajes obviamente- y juntos poner una pizzería. Si la gerencia de nuestro negocio es la adecuada, podremos ir ahorrando y alzar la mirada en busca de mejores oportunidades, en cambio si llevamos el negocio a la ruina todo el equipo responsable del proyecto tendrá que empezar de nuevo.

Eidos

Beach Life
Deus Ex 2: Invisible War
Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness
Praetorians
Republic: The Revolution

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

Otra de las grandes "vedettes" de este show fue la presentación de la tan esperada segunda parte de Deus Ex, uno de los juegos más alucinantes que pisaron el mundo de las PC; y que en esta continuación, pretende superar por un amplio margen a su antecesor, cosa nada sencilla por cierto.
Según la gente de Ion Storm que creó el título original, una de las metas más importantes que piensan alcanzar con Deus Ex 2 (DE2), es la de ofrecer a los jugadores una experiencia sin precedentes, con una total libertad de acción, para que nosotros seamos quienes tengamos el control de nuestro destino virtual.
Por supuesto que para eso, sus creadores aseguraron que la trama estará a la altura de las cirunstancias e incluso adelantaron que será mucho más compleja e imprevisible que la de su antecesor, cosa que será digna de verse.
En este caso, la trama se desarrollará unos 20 años después de lo que fue el final del título anterior, y esta vez nos veremos involucrados en una nueva conspiración en la que habrá muchas más cosas en juego que antes, con muchas sorpresas garantizadas de por medio.
Al igual que en su primera parte, DE2 nos permitirá modificar una enorme cantidad de aspectos de nuestro alter ego digital, y mejorar su rendimiento por medio de toda clase de implantes y chiches biomecánicos de última generación.
Siguiendo con la línea que ha marcado la primera entrega de esta saga, cada problema o situación a resolver podrá ser a su vez atacada desde diferentes puntos de vista y por ende ser resuelta de varias maneras, dependiendo del tipo de personaje que queramos crear.
Pero tal vez el detalle más interesante que veremos aquí, será que en todo momento estaremos tomando decisiones importantes, muchas de las cuales tendrán efectos a largo plazo y modificarán notablemente muchos de los eventos que ocurrirán a lo largo de la historia.

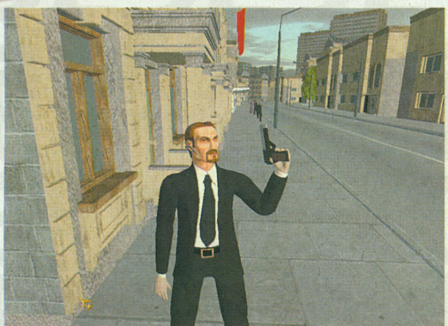


Es esta libertad de acción lo que precisamente distinguió a Deus Ex, y lo puso un paso más allá de cualquier otra cosa que se haya visto hasta el momento, por lo que si llegan a mejorarlo, estaremos casi con seguridad ante el más fuerte candidato al máximo galardón.
Por supuesto, todo esto vendrá de la mano de una nueva e impresionante tecnología que nos brindará los más poderosos gráficos, y hasta se habló de un nuevo sistema de inteligencia artificial que introducirá varias novedades importantes en esta materia... ¿Qué tul?

REPUBLIC: THE REVOLUTION



Para este juego, Demis Hassabis y su equipo han creado uno de los engines gráficos más poderosos que existen, que se conocerá con el nombre de Totality Engine, y supuestamente tendrá la capacidad de manejar escenas de complejidad ilimitada en tiempo real, cuadro por cuadro, lo que se traduce en un nivel de realismo sin precedentes... ¿Será posible?
Este es uno de los juegos más ambiciosos y técnicamente más impresionantes que han aparecido en la expo, e incluso muchos de sus responsables han llegado a mencionar que es bastante más avanzado que lo que el amigo Carmack se trae entre manos, lo cual suena un poquito exagerado, pero bueno, habrá que ver qué pasa.
Pero ¿Quién es este Demis Hassabis? Se preguntarán... bueno, nada más ni nada menos que el programador principal de Black & White, y el co-creador de Theme Park, o sea que no se trata de un oportunista ya que su curriculum haría caer de la silla a más de uno.
Resulta que el pibe recibió su



segundo doctorado en Cambridge a los 23 años, fue campeón de ajedrez a los 12 y campeón olímpico de deportes mentales (¿Quién sabía que existía esta categoría?). Ahora, este "enfant terrible" pretende hacer temblar a la industria con éste, su primer juego para Elixir Studios, y por lo que se ve, no se anda con pequeñeces.



Empire

Crazy Taxi
Ghost Master
Endgame
Total Immersion Racing
Starsky & Hutch

STARSKY & HUTCH

Así es, damas y caballeros, parece que ante la falta de ideas, los muchachos de Empire se pusieron a revisar series del año del tujes, y por eso es que uno de los más famosos dúos de agentes de la ley de la década del 70 vuelve a recorrer las calles en su infatigable cacería de hippies descontrolados. Básicamente, el juego será una especie de clon de la serie Interstate, con algunas leves diferencias como para que el juego en cuestión no entre en la categoría de choreo. Entre alguna de estas novedades, se comentó que incluso vamos a poder jugarlo de a dos al mismo tiempo, y en ese caso, a cada jugador le tocará ponerse en los zapatos de uno de los protagonistas, jugando en modo cooperativo.

Al jugar de a dos, quién no esté en el volante será el encargado de tirotear a los malos desde el asiento del acompañante, e incluso podremos usar periféricos como las dichosas pistolitas, para mayor realismo... ¿Qué loco, no?



GHOST MASTER



Con una idea realmente única, los muchachos de Empire Interactive han creado un juego de estrategia en tiempo real verdaderamente revolucionario, que de seguro hará que a más de uno se le vuele la peluca, pero de la risa. En Ghost Master, nos tocará asumir el papel de un espíritu con la habilidad de crear fantasmas, ilusiones y producir toda clase de fenómenos paranormales con los que deberemos manipular a los habitantes o



visitantes de cada escenario por medio del miedo, a fin de cumplir con los objetivos que nos pidan y resolver toda clase de misterios. Por lo que se sabe, una de las características sobresalientes del juego, además de una espectacular ambientación, será su constante humor: entre otras cosas, estará repleto de situaciones que harán claras alusiones a conocidas películas del género del terror. Esa versión digital de Mingo y Aníbal contra los fantasmas está prevista para salir a la venta pasado el mediado de año en sus versiones para PC y PS2, así que vayan teniéndolo en cuenta, porque promete ser una de las grandes revelaciones de este año.



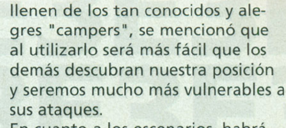
Infogrames

Civilization III: Play the World
Enter the Matrix
Zapper
Master of Orion III
Unreal II: The Awakening
Unreal Tournament 2003
Championship
Roller Coaster Tycoon 2
Taz Wanted
Zapper
Neverwinter Nights

UNREAL TOURNAMENT 2003

Por fortuna, parece ser que no sólo los gráficos son lo que experimentarán una notable evolución en UT 2003, especialmente, porque se han duplicado los esfuerzos a la hora de mejorar los distintos modos de juego y la inteligencia artificial de los bots. Sin embargo, resulta obvio que este juego ha sido concebido para ser disfrutado en multiplayer, por lo tanto entre los nuevos y reciclados armamentos que podremos ir juntando y utilizando a medida que podamos abrirnos paso en cada partida, vamos a encontrar algunos juguetes nuevos muy prometedores, como por ejemplo el Assault Rifle (es el arma que tendremos por defecto, con un lanzagranadas como disparo secundario, la Shield Gun (que reemplaza ahora al Impact Hammer, un arma que nos dará un escudo de defensa personal frente a nosotros mientras disparamos, anque nuestros impactos serán un 10% menos efectivos), la Mini Gun (similar a su antecesor pero ahora también permite lanzar disparos explosivos), y la Link Gun (que reemplaza al Pulse Rifle y dispara unas burbujas verdosas bastante poderosas). Por otra parte, el disparo alternativo produce unos rayos que pueden ser combinados con los que esté disparando otro jugador, para achicharrar a un tercero en una forma mucho más divertida. Finalmente, nos queda mencionar el Sniper Rifle, el cual será una versión mejorada del rifle tradicional, que además dispara descargas eléctricas. En este caso, y para evitar que los servidores se





llenen de los tan conocidos y alegres "campers", se mencionó que al utilizarlo será más fácil que los demás descubran nuestra posición y seremos mucho más vulnerables a sus ataques.
En cuanto a los escenarios, habrá muchas cosas nuevas de dónde elegir, y también tendremos muchos mapas que no por casualidad se parecerán bastante a los escenarios que más aplausos han cosechado en el viejo UT.
Esta vez los mapas estarán pensados para que la acción sea lo más fluida posible, y en estos momentos sus creadores están trabajando para no dejar absolutamente nada librado al azar.
Por supuesto, modos de juego tan populares como el Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag y Double Domination estará presentes en esta nueva entrega, sin embargo habrá nuevos desafíos como el Bombing Run, que como les contamos en alguna oportunidad, tiene mucho que ver con los partidos de fútbol americano que tanto enloquecen a los yanquis. Algo que tal vez se vaya a extrañar será el modo Assault, que no será incluído en el juego, porque será el eje en torno al cual girará el Unreal 2, que saldrá para Navidad.



Interplay

Galleon: Islands of Mystery
Icewind Dale II

GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY

Tomando algunas cosas de muchas de las mejores aventuras vistas en tercera persona, y muy especialmente inspirado en la serie Tomb Raider, esta nueva producción de Interplay puede llegar a ser algo revolucionario en su estilo, ya que además de una historia plagada de sorpresas y unos gráficos de la san flauta (que además tienen un estilo muy particular y similar a los de un dibujo animado), promete tener acción a roletes y un ritmo poco



común para lo que normalmente estamos acostumbrados a ver en estos tíulos.
Según aseguran los muchachos de Interplay a cargo del proyecto, parece que acá vamos a tener algunos de los escenarios más



impresionantes y gigantescos que se hayan visto en un juego de este estilo, para poder explorar y ¿Por qué no?, agarrarnos a piñas con toda clase de bichos molestos.
Si bien este título ha estado en desarrollo desde hace ya un buen rato, parece que los cambios que ha sufrido desde su aparición en la expo E3 del año pasado no son pocos, a tal punto que todavía no se sabe cuándo estará terminado, aunque se comentó por ahí que es posible que sea para fin de año.



JoWooD

Arx Fatalis
Chaser
Cold Zero - The Last Stand
Gothic II
Industry Giant 2
K.Hawk Survival Instinct
King of the Road
Maximum Capacity
Michael Schumacher Racing
World Kart 2002
Silent Storm
Soldner - Secret Wars
The Guild
Wildlife Park

Konami



Evolution Snocross
Metal Gear Solid Substance,
Moto X

METAL GEAR SOLID SUBSTANCE

Con el lanzamiento de su famoso Metal Gear Solid 2 para la consola Playstation 2 de Sony, la compañía japonesa Konami, asombró al mundo con un juego realmente sorprendente, que al parecer no saldría de esa plataforma.
Pero una de las más grandes sorpresas que trajo la expo E3 fue que ahora la exitosa firma nipona ha cambiado de parecer y actualmente está trabajando en una versión para PC y XBOX, que como broche de oro incorporará una serie de importantes mejoras con respecto al original.
Además de la posibilidad de jugar la aventura con diferentes personajes, ahora vamos a tener de vuelta entre nosotros al famoso modo "VR Missions" con una serie de misiones de entrenamiento que nos harán enfrentar las más diversas y espectaculares situaciones, pero esto no termina aquí.
También se sabe que durante el



juego habrá nuevas cosas para hacer y muchas más cosas ocultas para habilitar. Incluso hasta se mostró a Solid Snake andando en patineta al mejor estilo Tony Hawk, y como si esto fuera poco, también habrá un nuevo modo llamado "Snake Tales" del que todavía no



se comentó nada, pero aseguran que será como para ponerle el moño al paquete.
Técnicamente hablando, en su versión para PC, sus creadores aseguran que Metal Gear Solid Substance será superior a lo que vimos en PS2, de manera que parece que estamos ante uno de los candidatos a los premios para el juego del año.

Lego

Galidor: Defenders of the Outer Dimension
Drome Racers

LucasArts

Star Wars Galaxies: An Empire Divided
RTX
Indiana Jones and The Emperor's Tomb
Full Throttle II
Jedi Outcast
Star Wars Knights of the Old Republic

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Después de su última y mediocre aventura, ya muchos nos hacíamos a la idea de que ésta sería la amarga despedida de esta exitosísima franquicia, pero por suerte estábamos en un error, porque otra de las grandes sorpresas del E3 fue precisamente el anuncio del regreso del prestigioso Dr. Jones a las pantallas hogareñas.
Esta vez, y para tratar de que las cosas salgan lo mejor posible, la tarea de que este proyecto se vuelva una realidad, ha caido en las manos de la gente de The Collective, quienes aportarán una nueva tecnología que están desarrollando exclusivamente para esta ocasión.
The Emperor´s Tomb nos llevará a las lejanas tierras de China en el año 1935, en donde en cooperación con las más poderosas tríadas de la mafia de ese país, los malosos nazis - que nunca faltan- emprenderán una búsqueda para tratar de encontrar una mística perla negra conocida como Heart of the Dragon.
De acuerdo con las leyendas locales, este misterioso artefacto tendría la nada despreciable capacidad de otorgarle a su poseedor el poder de controlar la mente de otros a su antojo, cosa que a los muchachos del Reich les vendría como anillo al dedo, y como se podrán imaginar, una vez más Indy se ocupará de la noble tarea de evitar que semejante artefacto caiga en malas manos.
Si bien The Emperor´s Tomb tiene un aspecto muy similar a lo que fue el pedorro Infernal Machine, la gente de The Collective aseguró que habrá grandes cambios en cuanto a la dinámica juego en sí, a fin de lograr que la acción se parezca lo más posible a la de las películas, y para ello, esta vez Indy contará con un repertorio de acciones bastante extenso.
Entre otras cosas, se comentó que vamos a tener una gran interactividad con los escenarios, y esto nos dará la oportunidad de usar como arma improvisada casi cualquier cosa que encontremos, aunque por supuesto siempre tendremos a mano el infaltable látigo.
Por supuesto que la parte de resolver puzzles también estará presente, y habrá enormes entornos para explorar al más puro estilo Tomb Raider, elemento fundamental en una aventura de este estilo.
En cuanto a los gráficos, se puede ver que los chicos de The Collective están haciendo un buen trabajo, ya que lo que se ve hasta ahora es espectacular, así que por lo menos en este apartado, la calidad parece estar asegurada.



FULL THROTTLE II

Increíble pero real, amigos amantes de las aventuras gráficas, desde hace años que muchos lo vienen pidiendo, y nunca logramos entender cómo fue que no lo hicieron antes, pero por fin la segunda parte del más que alucinante Full Throttle es una realidad, de manera que en algún tiempo más, Ben volverá a hacer de las suyas. A pesar de que Lucas evitó por todos los medios entrar en detalles, aclaró que este título estará disponible para PC y las principales consolas de última generación.
Si bien está prácticamente confirmado que el equipo original que creo la primer versión no estará a cargo de esta segunda parte, y que a menos que contraten una médium el actor que le diera vida a Ben no podré volver del más allá, las expectativas que hay en torno a este proyecto son muy elevadas, y lo que sí les anticipamos es que estará totalmente hecho en 3D, así que tal vez haya muchas sorpresas.

STAR WARS GALAXIES

Por supuesto que si se trata de grandes promesas, no podemos dejar a un lado al proyecto más ambicioso de la historia de LucasArts, y en este caso, para garantizar el éxito de semejante emprendimiento la gente de Lucas puso a laburar en esto a los más

talentosos nombres de la industria, como por ejemplo el equipo que trabajara tanto en Ultima Online como en Everquest, dos de los juegos online con más éxito en este lado del planeta.
Lógicamente, lo que menos quiere Lucas es que el público piense que el Galaxies va a ser algo así como un clon de Everquest, sino que se trata de un título completamente nuevo y específicamente diseñado para que confluya de la mejor forma con este universo que no deja de cosechar adeptos desde aquel lejano 1977.
Por supuesto, el principal objetivo es que la atmósfera y el entorno de Star Wars prevalezcan por sobre todas las cosas, y por ello, muchas de las situaciones vistas en las películas de la saga podrán ser emuladas en este fichín: construir y tener tus propios androides, buscar camorra en las cantinas, pelear contra los Stormtroopers, y obviamente, viajar a bordo de alguna chatarra espacial de una punta a la otra de la galaxia esquivando los controles del Imperio.
Otro aspecto importante a destacar es que no hará falta tener los reflejos de un Jedi para poder ir haciéndonos una reputación en el juego, sólo deberemos evitar que nos falle demasiado el pulso a la hora de controlar las diversas naves espaciales de combate (cosa que se podrá hacer tanto con un joystick, como con mouse o teclado), siendo este aspecto el más emparentado con un arcade, y echar mano de toda nuesta astucia a la hora de bajarse de las mismas.
Para alegría de muchos, y desgracia de otros, Star Wars Galaxies solo podrá disfrutarse conectado a Internet, ya sea solo o con aliados, pero de cualquier forma, siempre para jugar exclusivamente estando online, y para ello también se pondrá a la venta el programa para conectarse, tal y como si fuera un juego más del catálogo de la poderosa compañía.
De ahí en más, es muy probable que haya que bajar patches y actualizaciones con bastante frecuencia, para poder seguir adelante, como sucede en muchos otros títulos online.
Asimismo, por ahora sólo los usuarios de PC podrán conectarse a este universo, pero tal vez en el futuro los que dispongan de consolas también puedan hacerlo, ya que se está considerando seriamente esta posibilidad; cosa que llevaría a este título "adónde nadie ha llegado antes", como dirían los amigos trekkies.
Para que el suceso del juego no tenga fronteras, LucasArts está implementando servidores exclusivos en varias partes de Asia y Europa (a nosotros, que nos cubra



la caca de Bantha) con versiones localizadas según cada caso. El juego se emplazará durante los sucesos de la Guerra Civil Galáctica, conocida también como la "Era Clásica", ya que es la más rica en conflictos, teniendo como eje principal la guerra entre el Imperio y los chicos rebeldes.
El Imperio es tan poderoso como se ha visto en las tres primeras entregas cinematográficas, y la resistencia no deja de crecer día a día. Además, en este período casi todos los personajes famosos gozan de buena salud y andan haciendo de las suyas por ahí, lo cual va a ser algo que genere más entusiasmo entre los fans, (salvo entre los seguidores del pobre Obi Wan), aunque no se descarta que habrá mucho material basado en la tecnología incluída en Episodio 1 y su no menos temible secuela.
Por supuesto, también tendremos docenas de planetas por descubrir y explorar, gracias a las facilidades del viaje a mayor velocidad que la lumínica. Cada planeta tiene una extensión de alrededor de 16 km, lo que naturalmente impide que puedan ser recorridos en su totalidad, salvo por niveles. En este aspecto, sus creadores dicen haber preferido brindar diversidad de escenarios, y no gigantescos cuerpos celestes con paisajes donde impere la monotonía. En todos ellos, podremos optar por una visión en forma isométrica o en primera persona, dependiendo del gusto de cada uno.
El sistema de juego se basa en diversos árboles de habilidades, en los cuales los personajes que controlemos deberán enmarcarse. Estas habilidades incluyen el poder desempeñarse como pilotos, políticos, mecánicos, etc. Queda claro que los personajes tendrán valía por éstos skills (y las que vayan adquiriendo a medida que nos adentremos en el juego), y no por un sistema de clases o castas. Cada participante tendrá entera libertad

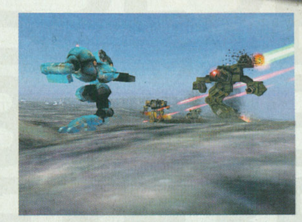
para crear a los mismos dentro de estos requisitos. La mala noticia es que por ahora será imposible jugar como Stormtrooper (las razones por lo cual esto es así son del todo estúpidas) pero sí podremos trabajar para las fuerzas imperiales de alguna manera alternativa, y obviamente más aburrida.
Por otra parte si elegimos jugar como cazarecompensas deberemos sacrificar algo de libertad en pos de lograr objetivos y misiones concretas que serán determinados por el programa.
En Star Wars Galaxies habrá ocho tipo de especies diferentes, a saber: Wookies, Zabrak, Humanos, Bothan, Rodian, Mon Calamaris, Trandoshan y Twi'lek. Si el éxito del lanzamiento inicial acompaña a ésta aventura -y no dudamos que así será- pronto se podrán agregar nuevas especies, así que todavía quedan esperanzas para quienes quieran jugar con los Gungan.
A su vez, cada una de estas razas ofrecerá distintas variedades de personajes, por ejemplo los Twi'lek lucirán varios tipos de coloración de piel. Cada protagonista tendrá tres atributos básicos rotulados como "salud", "acción" y "mente" los cuales estarán directamente ligados a sub-atributos como "fuerza", "contextura física", "concentración", "poder /deseo".
Todos ellos podrán adaptarse a los gustos del usuario, gracias a un amplio menú de configuración que incluirá la forma de la cara (ojos, boca, etc) o el color de cabello, o en caso de que no juguemos con un personaje humano, las diversas especies también tendrán sus opciones como escoger el largo de los cuernos, los tatuajes que llevemos en la piel y una larga lista de etcéteras. Si bien el nivel gráfico y la violencia visual no sobrepasarán los estándares que la compañía ha trazado para el resto de sus productos anteriores, Galaxies además incluirá filtros y opciones de control para padres que no quieren criar hijos mal hablados. Además, será imposible encarnar el rol de alguno de los personajes principales de las películas, lo que no implica que no podamos cruzarnos con Luke o Han si andamos metiendo las narices donde no nos incumbe. Tampoco podremos realizar acciones que modifiquen la historia de la saga, concretamente no podremos ni por asomo intentar matar a Darth Vader; por si se les había ocurrido la idea.
Pero de cualquier forma, los avances que Lucas mostró sobre esta tan esperada aventura fueron realmente importantes, y de seguro darán mucho que hablar hasta que el juego finalmente haga su debut.

Microsoft

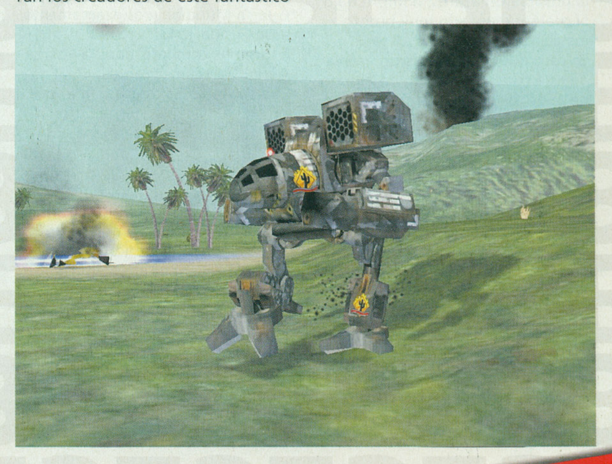
Age of Mithology
Asheron's Call 2
Combat Flight Simulator 3
Freelancer
Impossible Creatures
Rallisport Challenge
MechWarrior 4: Mercenaries
Links 2003
Rise of Nations
Zoo Tycoon: Dinosaur Digs

MECHWARRIOR 4: MERCENARIES

"Esta vez, la batalla es por las riquezas y no por la gloria" aseguran los creadores de este fantástico



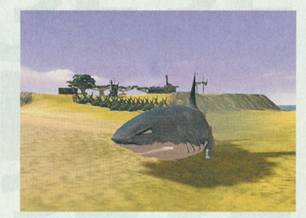
Mech Warrior 4: Mercenaries, ya que esta nueva versión del clásico de robots gigantes nos pone al frente de un grupo de renegados mercenarios que nada entienden de códigos o de gloria.
El programa en cuestión nos brindará más de 40 nuevas misiones y unos 35 mechs asombrosamente detallados, y como es ya una constante en este tipo de juegos, del éxito que tengamos en nuestras primeras incursiones dependerá que podamos sacar más o menos provecho de nuestros robots o que podamos acceder a nuevos desafíos en el campo de batalla.
Otra idea interesante que se implementará en este nuevo MechWarrior será que podremos estar "apadrinados" por famosos personajes del universo Battletech tales como los Wolf's Dragoons, los Northwind Highlanders, los Kell Hounds o la Gray Death Legion.



Además -y como si todo esto fuera poco- por primera vez podremos comandar una segunda falange de estas máquinas gigantes, lo que nos brindará otros cuatro mechs que nos serán de gran utilidad para lograr nuestros objetivos. Aunque, si lo nuestro es machacar y machacar, podremos mejor alistarnos para combatir en la arena de los torneos de Solaris VII en Steiner, lo cual nos dará la posibilidad de ser reconocido o ignorado por nuestros pares.
Estén atentos a más novedades en los futuros números de Xtreme PC, si es que les interesa esta saga que tanto le debe a la más que popular serie de Macross.

IMPOSSIBLE CREATURES

Cuando la gente de Relic Games (creadores de Homeworld) se sentó a planificar lo que sería su futuro juego de estrategia en tiempo real, hace ya muchos meses atrás, se trazaron los primeros bosquejos de un proyecto que se iba a llamar "Sigma".
A medida que el código se iba amontonando, y el reloj empezaba a jugar en contra, se decidieron implementar varias modificaciones, tanto a nivel argumental como estético, y Sigma pasó a llamarse Impossible Creatures, nombre bajo el cual será lanzado muy pronto al mercado.
En caso que no hayan leído acerca de este curioso proyecto en alguno de nuestros números anteriores, el



asunto es el siguiente: Aquí seremos Rex Chance, un desgraciado que, víctima de un accidente aéreo, queda varado en una isla a merced de cientos de animales salvajes. Pero en la isla existe un secreto, un poder que permite combinar el ADN de las diferentes fieras, y hacerlos evolucionar artificialmente para lograr criaturas perfectas... criaturas imposibles...
La premisa del juego será entonces divertirnos un rato con este juego de química digital y fusionar las distintas especies en pos de crear un ejército de cuadrúpedos mutantes que puedan asolar la faz de la Tierra... ¿Copado, no?



COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

La nueva entrega de este espectacular juego nos pone en la piel de un piloto de cazas o de un piloto de bombardero en plena Segunda Guerra Mundial, más exactamente a finales de 1943.
Podremos combatir para la Fuerza Aérea Norteamericana, la Real Fuerza Aérea Británica o la imponente Luftwaffe germana, y sin importar el lado del que decidamos jugar tendremos que cumplir una enorme gama de peligrosas misiones de todo tipo, muchas de las cuales estarán basadas en hechos históricos.
A este respecto, por primera vez en la historia de los Combat Flight Simulators, se podrá disfrutar de un nuevo engine que permitirá darle vida a las imágenes que tienen ahora frente a sus ojos. Como si esto fuera poco se incluirán 18 modelos de aeronaves de la Segunda Guerra, entre los que podremos ver muchos de aquellos primeros prototipos experimentales que nunca se usaron en títulos similares.







Novalogic

Delta Force: Black Hawk Down
Delta Force: Task ForceDagger

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

La última película estrenada en nuestro país del director Ridley Scott, conocida en nuestros pagos como: "La caída del halcón negro" ya tiene versión para PC, y esta vez son los muchachos de Novalogic Ltd. quienes están adaptando este filme que a su vez está basado en un hecho real ocurrido en Somalía en el año 1993, durante una operación militar de los Estados Unidos.



En Delta Force: Black Hawk Down, podremos ponernos en las botas de los soldados de las fuerzas especiales Norteamericanas que participaron de este incidente, para intentar salir en una sola pieza de lo que hoy por hoy se considera como una de las misiones más peligrosas de la historia de la guerra moderna.
Para este juego, Novalogic está ultilizando una nueva tecnología de última generación para asegurar que los efectos visuales y la jugabilidad haga honor a los hechos que refleja, y lo crean o no, parece que estos señores finalmente se han decidido a sepultar permanentemente a sus otrora tan famosos Voxels y usar un engine como la gente.



Pyro

Commandos 3

COMMANDOS 3

Sin dudas, la aparición del tercer episodio de esta espectacular serie fue toda una sorpresa que nadie se esperaba ver en la expo, pero que al final tuvo un lugar bastante privilegiado y supo atraer la atención de muchos fans del género.
Con casi una decena de meses de desarrollo pero con unos cuantos más de trabajo por delante, un equipo de cuarenta personas se encuentra dedicado por completo a que Commandos 3 sea una realidad en los primeros meses del año que viene, y por lo que se puede ver están muy bien encaminados.
Los programadores españoles de Pyro aseguran que esta tercera entrega será la más ambiciosa de todas, y que para ello, han diseñado un engine completamente nuevo, junto con una serie de modificaciones de importancia en cuanto al desarrollo del mismo que supuestamente romperá con el esquema tradicional de sus dos predecesores, así que si son fanas de este fichín les recomendamos fervientemente que se bajen el video, porque no van a poder creer lo que Pyro se trae entre manos.

Phantagram

Duality
Kingdom Under Fire: The Crusaders
Restaurant Tycoon

Simon & Schuster

EVE Online:The Second Genesis
Farscape: The Game
Real War Rogue States PC
Soldiers of Anarchy
Warbirds III

Take 2

Stronghold: Crusader

THQ

Matchbox Cross Town Heroes
Rugrats: Munchin Land
SongeBob Squarepants: Revenge of the Flying
The Wild Thornberry The Movie
Yager

Terminal Reality

Bloodrayne

BLOODRAYNE



BloodRayne es una minusa que está muy pero muy fuerte en todos los sentidos, y que además de tener un lomo terrible es mitad humana y mitad vampiro.
Una persona con estas características, siempre suele trabajar para alguna organización secreta con misteriosas misiones que cumplir, y, por supuesto, ésta no es la excepción.
La agente BloodRayne es el miembro más importante y mortífero de una fraternidad secreta que persigue y da muerte a cualquier tipo de entidad sobrenatural.
Dos de las misiones más peligrosas que este grupo tuvo que efectuar, estuvieron ligadas a un mismo hombre, un poderoso personaje a quien a pesar de todos los esfuerzos no pueden dar caza. El sujeto,





además, parece andar en la búsqueda de antiguos objetos místicos, los cuales podrían darle energías suficientes como para hacer resugir de las cenizas al régimen nazi. BloodRayne deberá de una vez por todas enfrentar a la amenaza de estas legiones del mal antes de que se diseminen por el mundo entero. ¡Pero momento, porque todavía falta lo mejor!

Como es bien sabido que durante el gobierno del Pocho muchos militares nazis vinieron a nuestras pampas, la heroína también llegará a nuestro país, donde deberá librar una terrible batalla en un misterioso templo oculto, vaya uno a saber dónde. Además de visitar la Argentina, también habrá de recorrer buena parte de los Estados Unidos y otros extraños rincones de la geografía de nuestro planeta. Si bien, como se desprende de las imágenes, la protagonista está para darle masita, ojo que si toma mucha sangre de seres vivos se descontrola de una forma muy desagradable, ya que alcanza un estado de violencia irrefrenable denominado Bloodlust... y si sigue tomando todavía más sangre se pone cada más sacada, alcanzando el grado de furia máximo conocido como Bloodrage, así que no le pierdan el paso a este extraño fichín, que al parecer se viene con todo ¿Logrará encontrar las manos del general?

Ubi Soft

IL-2 Sturmovik Add-on
Larry Bond's Harpoon 4
Myst Online
Rayman 3 Hoodlum Havoc
The Sum Of All Fears
Tom Clancy's Ghost Recon
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield
Tom Clancy's Splinter Cell
Warlords IV: Heroes of Etheria
XIII

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Efectivamente, amantes del combate moderno: una vez más el nombre Rainbow Six vuelve a estar entre los grandes favoritos con un título bastante prometedor.
Esta vez la acción tendrá lugar en Europa y Sudamérica, y es por eso que la diversidad de escenarios y ambientaciones serán el eje central del juego. Desiertos, montañas, selvas, nieve, lluvia, día, noche, exteriores, interiores; todo lo que puedan imaginarse y más, serán parte de esta entrega que según aseguran sus creadores, ofrecerá algunas de las misiones más impresionantes y realistas que se hayan visto en este tipo de juegos.
Para esta ocasión, se está utilizando una versión modificada del engine de Unreal Warfare, con grandes agregados especialmente en lo que se refiere a la inteligencia artificial de los personajes. Según su productor Chadi 'Leviat' Lebbos, este Rainbow Six 3 tiene más algoritmos de inteligencia artificial que cualquier otro juego similar en el mercado, o sea que más bien estará destinado a gente con experiencia en el tema.
Una de las principales metas del equipo de desarrollo es lograr un programa absolutamente realista, al punto que los mismos están siendo asesorados por un equipo de la Policía de Elite de Canadá, especialista en situaciones de toma de rehenes y de lucha antiterrorista. Como si esto fuera poco, un miembro del departamento de policia de Los Angeles entrenado en maniobras tácticas, también se encuentra en contacto directo con los creadores del juego, de manera que parece que si se trata de detalles, aquí habrá de sobra.
A juzgar por las imágenes que hemos puesto aquí, este nuevo Rainbow Six no defraudará para nada a sus seguidores y sorprenderá a muchos... esperemos que así sea.

THE SUM OF ALL FEARS

También basado en la novela y en la película del mismo nombre, los juegos con gusto a Clancy siguen siendo negocio, y así parecen comproblarlo las declaraciones de Laurent Detoc, presidente de Ubi Soft, quien nos dice al respecto: "Las adaptaciones cinematográficas de

los libros de Tom Clancy son una muestra de realismo y acción que conjuga perfectamente con la fórmula del éxito en el mundo de los videojuegos". "The Sum Of All Fears les dará la oportunidad a los jugadores de experimentar toda la acción de este bestseller."
Según el equipo de programadores de Red Storm, este nuevo juego utilizará lo mejor de lo que los engines detrás de Ghost Recon y Rainbow Six ya nos habían ofrecido.
En el juego podremos estar al frente de un equipo de tres miembros (en modo single player) o hasta 36 jugadores por Lan o Internet, y la acción se desarrollará a lo largo de varios escenarios de hoy en día como el Medio Este, Sudáfrica y EEUU.





Universal Interactive

Jurassic Park: Project Genesis

JURASSIC PARK: PROJECT GENESIS

Un nuevo juego basado en la infinita licencia de Jurassic Park está siendo desarrollado por la compañía Blue Tongue de Australia, el mismo estará disponible para las consolas de última generación, y afortunadamente también para nuestras PC.
Jurassic Park: Project Genesis nos permitirá diseñar y administrar el gigantesco parque temático de los dinos y convocar a docenas de inocentes personitas para que disfruten de las atracciones, y para que tarde o temprano sean devorados por los dientudos anfitriones a lo largo de doce misiones que pondrán a prueba nuestras habilidades contra todos los infortunios que nos esperan.
"La licencia de Jurassic Park funciona con un amplio género de juegos"- dice al respecto Jim Wilson, presidente de Universal Interactive. "Jurassic Park: Project Genesis, lleva al conocido film a un nuevo nivel, permitiendo a los jugadores experimentar con las diferentes posibilidades que una atracción como esta presenta."
Y a pesar que este proyecto parece un tanto bizarro, parece que será una de las ideas que mejor aprovecharán esta franquicia.

Virgin

Sgt Cruise
Falcone: Into the Maelstrom
Lotus Challenge



Vivendi

Casino Empire
Counter-Strike:Condition Zero
Emperor: Rise of the Middle Kingdom
Empire Earth: The Art of Conquest
Jurassic Park
NASCAR Racing 2002 Season
SWAT: Urban Justice
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
The Thing
Warcraft III: Reign of Chaos
World of Warcraft

THE THING

Este título será una adaptación de la película de John Carpenter: El Enigma de Otro Mundo, cuyo título en inglés no es otro que The Thing, y hace poco se dieron a conocer los primeros detalles concretos sobre cómo será el juego en sí.
Encarnando al capitán Blake, estaremos a cargo de un grupo de soldados de las fuerzas especiales que han sido enviados a la Antártida para descubrir de una vez por todas que es lo que pasó con el equipo de investigación misteriosamente desaparecido tiempo atrás.



A medida que nos vayamos adentrando en The Thing, descubriremos que no sólo deberemos luchar contra las más variadas y horribles manifestaciones de esta cosa alienígena, sino que además habremos de lidiar con el "factor miedo", al mejor estilo de los conocidos Resident Evil y similares, lo que promete una ambientación espectacular.
Aparentemente, éste no será un simple detalle estético sino que el dichoso "factor miedo" nos jugará en contra y afectará notablemente la moral de nuestros hombres, pero lo que es peor aún, la criatura extraterrestre podrá infiltrarse en el cuerpo de alguno de ellos y llegaremos al punto en que no podremos confiar en ninguno de nuestros propios soldados.
Para que se hagan una idea de la clase de situaciones que estaremos enfrentando aquí, puede que en algún momento nos encontremos con un miembro de los nuestros en un cuarto abandonado. El tipo se comporta raro y evidentemente está asustado y sin ninguna clase de armamento, por lo que si le damos una pistola se pondrá un tanto más tranquilo y hasta puede que nos acompañe por las buenas e inclusive obedecerá a rajatabla nuestras órdenes.
Tal vez el pobre diablo sólo estaba espantado... aunque, de no ser así, bueno, tal vez podamos llegar a lamentar haberle dado el arma.
Y lo que todos estábamos esperando es una realidad, ya que hasta vamos a poder realizar en nuestra propia persona el famoso test de sangre para probarle a los miembros del escuadrón que no estamos infectados (claro que nunca lo estaremos), pero bien puede que encontremos una muerte de lo más espantosa. Hasta podremos desafiar a alguien de nuestro grupo a que se haga el análisis frente a nuestros ojos.
El equipo estará conformado por tres tipos de elementos diferentes: médicos, ingenieros y soldados, distribuídos en grupos de cuatro miembros. A nuestra disposición habrá ametralladoras, lanzallamas, rifles, granadas y muchas otras cosas más. Se sabe que los monstruos de mayor tamaño pueden ser exterminados con el fuego, aunque los más imaginativos seguramente encontrarán varias formas de volarlos en pedazos y ponerle un poco más de emoción a la situación.
Aquí el área de exploración no sólo se limitará a los campamentos norteamericanos, sino que también podremos investigar una extensa zona, incluyendo la base noruega que alguna vez fuera instalada en la zona... ¿Recuerdan ese extraño artefacto encerrado en un bloque de hielo?
Por supuesto, también el argumento va más allá de lo que vimos en la película, y poco a poco nos adentraremos en un siniestro complot guvernamental y en una serie de proyectos que contemplan la utilización de las indescriptibles criaturas por parte del ejército norteamericano.
La mayor parte del tiempo, el juego transcurre con una clásica perspectiva vista en tercera persona, aunque en oportunidades podremos cambiar a primera persona, en forma muy similar a lo que hemos visto en Metal Gear Solid 2.

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Título esperado por muchos, Counter-Strike: Condition Zero tendrá 16 nuevos mapas, los cuales se utilizarán para hacer 32 misiones: 16 de terroristas y 16 de antiterroristas. El juego comenzará en el Centro de Control de Enfermedades en Atlanta, y estaremos del lado de los chicos buenos, para impedir que los terroristas introduzcan un virus a la población del lugar, el cual fue previamente robado de las instalaciones.
Otros de los lugares en donde se llevará a cabo la acción será el museo del Louvre, en París; la bahía de Kowloon, en Hong Kong; mientras que en España parece que la acción va a transcurrir en medio de un partido de fútbol, junto con muchos otros lugares con todo tipo de situaciones.
Para el grupo antiterrorista, se incluirá el modelo de los Spetznaz (abreviatura de "Spetsialnoye Nazraine", traducción de "tropas de asuntos especiales"). Para quienes no lo saben, estos muchachos son comandos de élite rusos creados tras la guerra en Afganistán para misiones difíciles.
Además de las nuevas misiones y mapas, habrá ocho armas nuevas y algunos otros accesorios, algunos de los cuales podrán ser diferentes

para cada bando. Entre algunos de estos nuevos juguetes, tendremos cosas como la Pancor Jackhammer (Terrorista y Antiterrorista): un arma con bastante potencia que puede suministrar a nuestro adversario unas 12 municiones por segundo. Además tendremos la famosa Magnum 357 (T y CT), sí, la de Half-Life, una ballesta también similar a la que usamos en Half-Life, pero con pequeñas diferencias, como ser que en esta oportunidad disparará unas municiones con veneno que bajarán lentamente la vida del oponente. También habrá minas terrestres, para calentarle un poco los pies a aquellos desprevenidos que corran por ahí sin mirar por donde pisan.

Si se trata de armamento pesado, ahora estará a nuestra disposición la poderosa M-60 y el lanzagranadas M-79 junto con la FM 249 -también llamada SAW-, que fue la única arma de la categoría "heavy machinegun" que se incluyó en el juego original.

Para ambos equipos tendremos bengalas, señales luminosas y binoculares. Al igual que antes, los antiterroristas contarán entre su equipo, herramientas para varios propósitos como ser desarmar bombas y cosas como esas, algo así como nuestra Victorinox personal. Por su lado, los terroristas contarán con un cinturón suicida, adminículo que estará recubierto por una cantidad más que suficiente de C4 y que nos permitirá inmolarnos en nombre de Alá, para destruir objetivos importantes.

Si un terrorista acciona el botón que comenzará la cuenta regresiva para la explosión del C4, obviamente podremos matarlo, pero tendremos que escapar lo más lejos posible, o tratar de desactivar este cinturón mortal.

Uno de los puntos que no puede fallar, justamente por tratarse de un juego por equipos, es el de la inteligencia artificial en nuestros compañeros de grupo y oponentes. Menos el personaje que manejamos nosotros, los demás son comandados por la IA del juego, y quienes jugamos a Half-Life y todas sus expansiones, sabemos que desde sus primeras versiones el juego siempre tuvo una de las mejores IA de la historia, y más cuando se trata de ataques por equipos. Los personajes comandados por la máquina podrán reaccionar a diferentes situaciones, sin importar que les demos una orden o no, y se sabe que este sistema de inteligencia contará con una serie de importantísimas mejoras que los harán parecer tan humanos como sea posible para brindarnos una experiencia como pocas.

Wanadoo

Celtic Kings
Curse of Isis
Inquisition
IronStorm
Kohan: Battles of Ahriman
Pax Romana
Pro Beach Soccer
Robin Hood The Legend of Sherwood



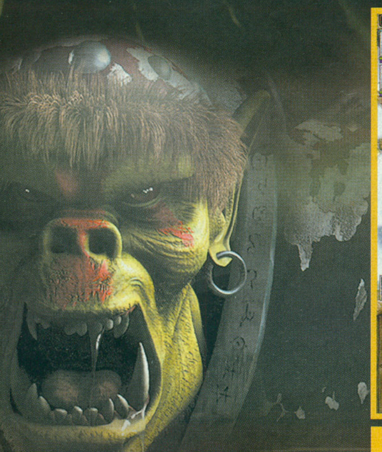
WarCraft III

EN UN MUNDO DEVASTADO POR UN INACABABLE CONFLICTO, UN NUEVO ENEMIGO ESTÁ A PUNTO DE APARECER...

Por Diego "Erwin" Bournot

En el mundo de los juegos para PC, existen ciertas series de juegos míticas, que no sólo son veneradas por los usuarios por la excelencia de su jugabilidad y de sus gráficos, sino porque además de estos atributos, han sabido ofrecer algo muy importante: una historia atrapante, matizada por personajes carismáticos y plenamente reconocibles. Héroes y villanos a los cuales hemos tomado cariño u odio alternativamente, y cuyas vidas sentimos como propias y seguimos a lo largo de cada nueva entrega. Podemos citar como ejemplos más claros a las sagas Wing Commander y Ultima, de Origin, a la de Command & Conquer de Westwood, o a la de Heroes of Might & Magic, de New World Computing. Estas series de juegos no sólo nos han obsequiado una historia maravillosa, sino que han ido más allá, creando todo un universo con el que nos hemos compenetrado plenamente.

Por su parte, además del excelente argumento de la saga de Diablo, Blizzard ha creado la saga de Warcraft, que se ha ganado por derecho propio un sitio de honor entre aquellas series de juegos legendarios, por su historia de película y sus heroicos personajes. En Warcraft: Orcs and Humans, presenciamos la invasión de la civilización humana medieval por las hordas de brutales guerreros orcos, y la destrucción del otrora poderoso reino de Azeroth. En Warcraft II: Tides of Darkness, guiamos el contraataque humano que, partiendo desde la nación aún libre de Lordaeron, barrió a los orcos hasta el portal dimensional por el que habían llegado. Y finalmente, en la expansión Warcraft II: Beyond the Dark Portal, guiamos a la alianza de humanos, elfos y dwarfs a través del portal dimensional, para dar el golpe de muerte a la Horda en su propio mundo. Así, entrega tras entrega, aprendimos a querer a héroes como el paladín Turalyon, el mercenario Danath, la elfo Alleria, el mago Khadgar, y los héroes orcos Grom Hellscream o Thorgrim Doomhammer.





Batallando contra dos dragones rojos, una de las criaturas más peligrosas en Warcraft III.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Blizzard
INTERNET: www.blizzard.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II de 400 MHz o equivalente, Win 98/2000/ME/XP, 700 megas de espacio en el disco rígido, 128MB RAM, 8MB Video RAM (requiere tarjeta de video 3D), CD-ROM 4x, Placa de sonido compatible con Directsound y DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía Battle.net o LAN hasta 8 jugadores.

Warcraft III: Reign of Chaos (W3) continúa la historia de un mundo devastado por décadas de sangriento conflicto. Quince años han pasado desde el fin de la guerra. Pero tras la victoria humana, en un mundo que finalmente ha conseguido la paz, una nueva amenaza está a punto de surgir: el Día del Juicio se acerca, un día nefasto en el que lloverá fuego del cielo, y el mundo temblará ante la llegada de la Legión Ardiente.

Hasta aquí, todo muy lindo, pero ante la aparición de uno de los juegos más esperados del año, y que llevó años de desarrollo, uno no puede menos que preguntarse ¿Valió la pena la espera?
Definitivamente, SI. W3 es una extraordinaria secuela, que tiene todo lo que en su momento nos maravilló de un clásico como Warcraft II, y mucho, mucho más. Es notable la forma en que Blizzard se focaliza en cada uno de sus productos, probándolos hasta el cansancio, hasta lograr un producto final casi perfecto. Un ejemplo que deberían seguir otras compañías, que muchas veces lanzan productos sin terminar, que tras un año de lanzamiento de patches y quejas de los usuarios aún no consiguen funcionar decentemente. Pero vayamos al grano, y comencemos a analizar las virtudes de este sensacional juego.

El flujo de juego

Durante mucho tiempo, la idea original de la gente de Blizzard para realizar W3 consistió en crear un híbrido que incluyera elementos de estrategia y rol, concretamente lo que ellos mismos llamaron un "juego de rol estratégico". Y avanzando durante un largo tiempo en ese sentido, llegaron a presentar a la prensa especializada secuencias de juego que se veían bastante bien. Pero con el tiempo, Blizzard fue dejando de lado los elementos de rol para volver a las fuentes de la saga Warcraft, y finalmente nos ha presentado un estratégico en tiempo real, como la mayoría de los usuarios esperábamos.
Pero los elementos de rol no han desaparecido del todo, y los que se conservan le han agregado a la jugabilidad de W3 un condimento especial, que lo hace aún más atractivo.


Fíjense lo que les decía de los cursos de agua... sencillamente fabulosos.

El modo campaña de W3 es completamente lineal: no es posible jugar por separado las campañas de cada raza. A primera vista, este detalle podría parecer un craso error. Pero con el correr de las pantallas, se ha revelado como un gran acierto de la gente de Blizzard. Presentando la campaña como si fuera una película, el modo single player nos hace jugar secuencialmente las campañas de los humanos, no-muertos, orcos y elfos de la noche, todas enlazadas entre sí para crear una extensísima campaña que se compone de la suma de las de las cuatro razas. Incluso es posible jugar un pequeño prólogo, que consiste en dos mini-escenarios en los que, utilizando una pequeña fuerza de orcos, el juego nos enseña a utilizar la interface.
Los enlaces entre todos estos escenarios están matizados por interludios cinemáticos realizados con el propio engine del juego, completamente modelados en 3D y muy atractivos, que nos sumergen en la trama de W3 y nos dan pistas respecto de los objetivos de la siguiente misión.



Un necromancer causando estragos en un poblado humano indefenso.

Una de las grandes mejoras al flujo de juego de W3, consiste en el énfasis que se le da a las tácticas de combate. A diferencia de juegos como los de las series de Command & Conquer, Dune II y tantos otros, en los que es posible ganar muchos escenarios por el simple procedimiento de crear enormes cantidades de unidades y aplastar las bases enemigas por la fuerza de los números, en W3 este modo de juego ha sido suprimido por completo. La cantidad máxima de unidades ha sido reducida drásticamente, obligando al jugador a emplear cada una de ellas del mejor modo posible.

Siguiendo con esta idea, la gente de Blizzard ha agregado varios elementos que refuerzan este nuevo modo de juego, y abren toda una nueva gama de posibilidades. Con una cuenta de unidades baja, la comida se transforma rápidamente en el principal recurso, muy por encima del oro y la madera, que naturalmente también son importantes. El juego prevé la posibilidad de crear tan sólo una fuerza de tareas de tamaño mediano, apoyada por una pequeña guarnición para cuidar la base. Aquí es donde cobran fundamental importancia los upgrades de la tecnología, y sobre todo, la sabiduría del jugador para invertir los recursos obtenidos en los más adecuados, de acuerdo a su modo de juego.

Otro elemento estratégico que se ha incluido, y que le da una nueva dimensión al manejo de recursos, es el concepto de "upkeep", o "costo de mantenimiento" de nuestro pequeño ejército. Esto no sólo



Una partida de orcos atacando una base de los elfos de la noche.

inhibe, junto con el número máximo de unidades bajo, de poder crear una gran cantidad de unidades: en realidad, obliga al jugador a emplear un modo de juego más agresivo y menos "covachero", ya que si no utilizamos nuestras unidades, sino que nos dedicamos a crear una base y protegerla, a la larga estaremos perdiendo oro y madera en grandes cantidades por el coste de mantenimiento de nuestras unidades. Este coste es bastante alto: el "bajo matenimiento" nos insume el 40% de los recursos que recolectamos, mientras que el "alto mantenimiento" nos drena nada menos que el 70% de los mismos.

Es destacable la forma de recolectar recursos, que es característica de cada raza: los obreros humanos y orcos recolectan oro de las minas en bolsas, y madera con sus hachas. Los no-muertos no necesitan hacer esto, sino que "embrujan" las minas, y recolectan el oro mágicamente con sus aprendices de magos, sin necesitar moverse, y utilizan a sus ghouls para recolectar madera, lo cual hacen despedazando los árboles con sus garras. Finalmente, los elfos de la noche pueden recolectar la "esencia" de la madera, sin necesidad de destruir los árboles, y colectan oro estableciendo una especie de vínculo simbiótico entre las mina y plantas que hacen crecer en ellas.

Naturalmente, teniendo en cuenta que si no atacamos perdemos dinero, la idea consiste en atacar permanentemente al contrario, desgastándolo y comprometiendo sus recursos. A su vez, existen en la mayoría de los escenarios grupos de unidades neutrales, pero que no dudarán en atacar a cualquier unidad, tanto nuestra como enemiga, que se acerque a su zona de control ¿Para qué atacar a ese golem de granito que se halla tan tranquilo en su cueva, cuando podemos ignorarlo por completo? La respuesta, amigos míos, es: EXPERIENCIA. Lo que nos lleva a nuestro siguiente punto...

Los héroes

Cuando me refería a los elementos de rol que han quedado en la versión final de W3, hablaba precisamente de ellos. Si bien ya los habíamos visto en la expansión Warcraft II: Beyond the Dark Portal, los héroes alcanzan en W3 su máxima dimensión, haciéndose fundamentales para alcanzar la victoria en cada escenario. Naturalmente, en un juego que permite una cuenta máxima de unidades alta, un héroe no haría diferencia. Pero en W3, en el que por lo general nuestro pequeño ejército no constará de más de 10 o 15 unidades, el héroe significa una enorme diferencia, porque literalmente equivale a casi todo el resto de nuestra fuerza combatiente.

Los mismos poseen la capacidad de ganar experiencia a lo largo de cada escenario, tornándose increíblemente poderosos con el correr del tiempo. Y he aquí el motivo para limpiar de ejércitos neutrales cada escenario: además de la experiencia extra que nuestro héroe puede ganar con estos combates, los monstruos de niveles altos por lo general dejarán como premio extra algún poderoso artefacto que nuestro héroe puede recoger y añadir a su inventario, y que por lo general otorgarán al mismo un bonus a su poder de ataque, cantidad de hit points, agilidad, inteligencia, destreza para el combate, o cantidad de maná. A su vez, con cada nivel de experiencia que nuestro héroe gane, adquirirá un punto que podemos invertir en desarrollar alguna de sus cuatro habilidades especiales, que son muy útiles en combate y pueden decidir el resultado de una batalla.

Los gráficos, los escenarios y el sonido

No sólo en el flujo de juego ha evolucionado la serie Warcraft con el advenimiento de W3. Blizzard ha incorporado al juego un nuevo engine completamente tridimensional, que revela su poder no sólo en los escenarios, sino en los interludios argumentales, que han sido desarrollados con él. La jugabilidad no sólo no se resiente con el cambio a este engine 3D, sino que mejora más aún, ganando profundidad. A su vez, los efectos visuales son sorprendentes, mostrando efectos de luces, y transiciones climáticas y temporales en tiempo real. Es de notar especialmente el paso del tiempo, y el transcurrir de días y noches, que le dan una excelente ambientación a las misiones. La forma en que



Invocando a Archimonde, el Señor de la Legión Ardiente.



Imposible atacar a un dragón con estas unidades...

las unidades van descubriendo terreno a medida que avanzan, y la forma en que está realizada la "niebla de guerra", son espectaculares. Realmente, a nivel gráfico, W3 es un juego bellísimo, uno de los mejores que he jugado.
El manejo de la perspectiva visual es muy parecido al de Emperor: Battle for Dune, aunque con ciertas limitaciones en el zoom y en la forma en que rotamos la cámara. Naturalmente, la mejor perspectiva para seguir la acción es la que el juego nos presenta por defecto, la cual es isométrica, y que cumple a la perfección su cometido.
Los escenarios son sencillamente excepcionales. Ya sean las praderas y bosques que vemos en la campaña de los humanos, como los helados escenarios del norte, en los que es posible ver caer copiosas nevadas, realizadas en forma muy realista, con furiosas ráfagas de viento helado y todo. Los escenarios desérticos de la campaña de los orcos también son excelentes. Finalmente, quiero destacar la maravillosa forma en que está realizada el agua en todos los escenarios, ya sean las cascadas y ríos, como la orilla del mar, con olas rompiendo sobre la costa. Y ni qué hablar del efecto de ondas que producen las unidades cuando deben cruzar un curso de agua... sencillamente fabuloso.
El sonido también es excelente: la banda sonora es excepcional, con todos los ruidos característicos de las batallas, como el chocar de espadas y escudos, los ruidos característicos de las construcciones, como los que producen las barracas y los aserraderos, y voces increíbles, y completamente diferenciables, de cada unidad. Al respecto, he de decir que las voces actuadas de los héroes son memorables, especialmente las de los héroes humanos Uther Lightbringer y el príncipe Arthas.



El príncipe y paladín Arthas luchando contra un grupo de no-muertos.

La interface y el modo multiplayer

Como en todos los juegos de la serie Warcraft, la interface es completamente intuitiva y muy completa. Todas las funciones que podemos realizar en el juego se hallan como máximo a dos clics de distancia. Evidentemente, la misma está pensada para un juego cuyo modo multiplayer es parte importantísima del conjunto, y en el que naturalmente la velocidad es fundamental. Realmente, muy bien hecha.
El modo multiplayer es excelente. Además de la robustez que caracteriza al modo multiplayer de todos los juegos de Blizzard, que impide errores de sincronismo y dropeo de jugadores de las partidas en progreso, posee todo lo necesario como para configurar la partida a la medida de nuestro gusto. Las opciones incluyen naturalmente la posibilidad de jugar en red local y en Internet, mediante el server dedicado de Blizzard, Battle.net, que incluso permite encontrar a nuestros amigos y nos indica en qué partida se encuentran jugando.
Es posible jugar partidas hasta de ocho jugadores, en los clásicos modos skirmish, cooperativo por equipos, King of the Hill (todos contra todos), eligiendo cualquiera de las cuatro razas, el color de nuestras banderas y vestimenta de las unidades, y disponiendo de todo tipo de mapas para elegir. Como siempre, el modo multiplayer es importantísimo en un juego de la serie Warcraft, y está realizado a la perfección.

Veredicto final

W3 es un juego excepcional, que se gana el título de clásico sin ningún esfuerzo. Posee todo lo bueno de los anteriores juegos de la serie, pero además enriquece el flujo de juego con la adición de conceptos novedosos como el conteo bajo de unidades y el costo de mantenimiento, y la inclusión de heroes con características de los juegos de rol. Con todo esto, más un engine 3D, unidades y escenarios gráficamente bellísimos, una banda sonora excelente, una gran historia, y un modo multiplayer fantástico, W3 tiene todo lo que un amante el género puede desear. Sencillamente único.



Creando una base orca. El héroe Thrall vigila la marcha de los acontecimientos...

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: La tercera parte de la saga Warcraft, un RTS con elementos de rol de calidad excepcional.
LO QUE SI: El argumento, los escenarios, los gráficos, el flujo de juego, los héroes, el modo multiplayer.
LO QUE NO: No le encuentro ningún defecto apreciable.

94%
CLASICO

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90%
CLASICO

Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80%
EXCELENTE

Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70%
MUY BUENO

Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60%
BUENO

Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50%
REGULAR

Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40%
MALO

Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0%
MUY MALO

Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...



LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

WARCRAFT III	94%
GRAND THEFT AUTO III	98%
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	92%
IL-2 STURMOVIK	91%
GRAND PRIX 4	92%



Los juegos que aparecen con este símbolo merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

PROMEDIO
47%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Piranha Interactive /Sierra
INTERNET: www.sierra.com/games/diehard
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: : Win 95/98/ME, PII 400 con 660 megas de espacio en el disco rigido, 64 MB RAM, 16MB Video RAM (requiere aceleración 3D), CD-ROM 4x, Mouse 100% Microsoft compatible, Placa de sonido compatible con Directsound y DirectX 8.
SOPORTE MULTIPLAYER: Eh?

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

¿ES TAN DIFÍCIL CREAR UN BUEN JUEGO CON ESTA LICENCIA?

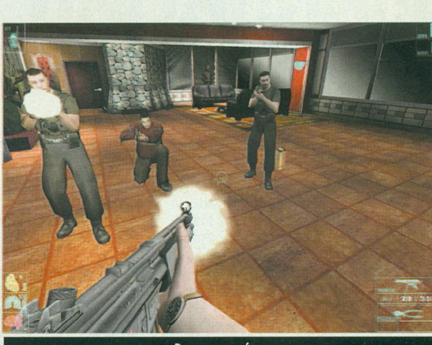
Por Leonardo "Recon" Vargas

John Mc Clane, oficial de policía, se encuentra atrapado en un rascacielos de 40 pisos, con pseudo terroristas que intentan un fabuloso desfalco con rehenes, armas pesadas, bombas, confites, etc.

¿Quien no soñó meterse en la piel de Mc Clane?, corriendo descalzo sobre vidrios rotos, dejando huellas de sangre que los malos seguirán, tirarse desde 40 pisos de altura atado sólo con una manguera contra incendios, tirotearse con los chicos malos en cada piso, escurrirse a través del tubo de ventilación, y tantas otras escenas de la película que diera pie a la creación del tipo de héroe "yo contra todos" que después siguieran Steven Seagal, Jean-Claude Van Damme, y tantos otros. Con gráficos espectaculares que reflejaran desde explosiones, hasta detalles del lujo del Nakatomi, utilizando un engine actual; con la banda de sonido de la peli, con comentarios de Willis y ¿Por qué no? escenas mismas del film entre nivel y nivel. Bueno, Die Hard: Nakatomi Plaza (DHNP) tiene todo lo descripto, pero mal hecho. Si bien el juego sigue la línea argumental de la película (creo que ese es uno de los pocos logros), parece como si los diseñadores hubieran trabajado con los terroristas apuntándoles a la cabeza. Pero como dijo Jack, vayamos por partes...

Luz, cámara, ¿acción?

El engine gráfico elegido es LithTech 2.5, que viéramos en títulos como Aliens vs Predator, No One Lives Forever, y Global Operations, entre otros, lo que nos sugiere una tecnología versátil, y que puede ser minuciosa a la hora de mostrarnos detalles de calidad. En DHNP, dicho engine parece haber sido explotado en un 20%, todo parece utilería de cartón corrugado. Los efectos de luces y sombras brillan por su ausencia, o por su incidencia en la imagen final. Los chicos malos parecen haber ido a la misma sastrería, o incluso ser hermanos. Los detalles de los distintos niveles, oficinas, subniveles, etc., parecen todos calcados. En fin, una lástima: en tiempos actuales, donde la tecnología aplicada al video hace que uno no sepa si está jugando o viendo una película, ver este tipo de juego, con esta calidad de gráficos , resulta imperdonable (sobre todo cuando la lista de empresas que aportaron su cuota, es casi más larga que la que intervino en el film). Las animaciones que hay entre niveles son tan simples, que pareciera que las pusieron para relacionar al juego con la película. Tal vez hace cinco años hubiera deslumbrado, pero no hoy con juegos a la altura de Return to Castle Wolfenstein, Medal of Honor, o Jedi Outcast, por citar algunos.


De a uno, por favor...


Duro de jugar ...

Metiéndonos de lleno en el juego, nos topamos con los enemigos más duros de vencer ¡Los bugs! Es impresionante la cantidad de errores que sufrimos al jugarlo. Por ejemplo, estaba deslizándome a través del conducto de ventilación, y al girar en una esquina ¡Salí del edificio! ¡Veía al Nakatomi desde afuera, como si fuera un angelito! O una situación que se repitió durante todo el juego, avanzo por un pasillo y me freno como si hubiera chocado contra una pared (se destraba después de moverme atrás y adelante un par de veces), y esto, sumado a que matar cada enemigo requiere ¡Un cargador y medio!, (por lo que será común correr para recargar), hace que quedarse quieto nos ponga entre la vida y la muerte. Y esto ni con el patch se arregla. En la pantalla tendremos marcadores de energía, cansancio y armamento. Si estamos corriendo en forma sostenida, la barra de cansancio bajará hasta el fin, momento en que parará para descansar (fea situación si nos están persiguiendo); y contaremos con una radio que nos indicará los objetivos de cada nivel. Cada tanto, nos toparemos con un jefe al que nos costará un poco más eli-minar, pero, dado que la inteligencia artificial es algo que parece habérsele olvidado a los programadores, esto no será difícil de hacer.

¿Multiplayer? No, gracias..

Para ponerle la cereza al postre, les cuento que DHNP no posee multiplayer ¿Cómo? ¿Un FPS sin multiplayer? Sí, al consultar a la gente de Piranha, alegaron que prefirieron dedicarse a full a hacer un single player de calidad (¿?), antes que dispersarse con la opción multiplayer. Je, je, parece broma. OK, estamos de acuerdo en que hoy por hoy, es muy raro que un juego no traiga esta opción (alarga la vida útil del juego), hay opciones en que esta ausencia no desmerece el producto, por ejemplo, Max Payne, pero hablamos de un producto impecable. Y DHNP dista mucho de serlo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de acción que sigue la línea argumental de la película.
LO QUE SI: Mmm, si. Un juego de acción que sigue la línea argumental de la película (he, he, he).
LO QUE NO: Los bugs, los gráficos, el dinamismo del juego, no trae multiplayer, ¿sigo?

47%
MALO

PROMEDIO
89%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sunstorm Interactive/ARUSH Entertainment
INTERNET: www.sunstorm.net www.arushgames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PIII 350 con 260 megas de espacio en el disco rígido, 64MB RAM, 16MB Video RAM (requiere tarjeta de video 3D) y DirectX 8.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

TRAS 10 AÑOS, DUKE REGRESA A LOS ARCADES DE PLATAFORMAS PARA VOLVER A CARGARSE DE GLORIA...

Por Diego Bournot

Los comienzos de Duke se remontan a la prehistoria de las PCs, allá por los comienzos de la década de los '90: época de XTs y ATs 286 con disquetes de 5.25 pulgadas, en las que un monitor VGA era un lujo. En aquél entonces, Duke ya andaba haciendo de las suyas, saltando cornisas y tejados y masacrando aliens en un par de arcades de plataformas de la firma Apogee, creadora entre otros del abuelo de los FPS, Wolfenstein 3D. Mientras seguimos esperando Duke Nukem Forever (la prometida continuación del legendario Duke Nukem 3D), los desarrolladores de Sunstorm Interactive, creadores de la serie de juegos de caza Deer Hunter, y los distribuidores de ARUSH Entertainment, nos sorprenden con el regreso de nuestro héroe favorito al mundo de los arcades de plataformas en Duke Nukem: Manhattan Project (DNMP).

Y, realmente, es una sorpresa. DNMP nos deja boquiabiertos ya desde el comienzo, con un flujo de juego frenético, adictivo y de gran calidad. Al ver el juego, uno no puede menos que pensar que la gente de 3D Realms ha supervisado todo el proyecto para que se le haga honor a una franquicia como la de Duke Nukem.
El argumento es otra típica historia de ciencia ficción, en la que el científico loco de turno (aunque esta vez le falte el obvio ayudante cabeza de zapallo), llamado Mech Morphix, ha creado un ejército de engendros mutantes a partir del manejo de genes y radiación, soltando a las criaturas en plena isla de Manhattan. Esta historia, no es más que una excusa para que Duke se dedique a lo que mejor sabe hacer: dejar un tendal de cadáveres mutantes, mientras busca a Morphix para practicarle una enema calibre .44 Magnum.

Naturalmente, en un juego que lleva el nombre Duke Nukem en su título, uno espera ver lo mejor de nuestro cyberhéroe, uno de los personajes predilectos del mundo de los juegos de PC. Y en ese aspecto, DNMP no defrauda. El alma de Duke está presente a lo largo de todo el desarrollo del juego, y a medida que vamos siguiendo la trama de DNMP, nuestro buen muchacho se dedica a machacar mutantes y rescatar curvilíneas chicas con diminutos atuendos, entre insultos y frases de antología como "Let's Rock!" o "Now you see me...now you're dead!". El personalísimo estilo para destripar chicos malos de Duke, su enorme autoestima, su vocabulario (que no nos permitirían imprimir), y su aura de invencibilidad, se fusionan para crear una experiencia de juego excelente, y muy, muy adictiva.



Paseando por las cornisas en Chinatown.

El flujo de juego, la interfaz y los escenarios

La mecánica del juego es muy sencilla. A lo largo de cada nivel, las tareas de Duke (además de destrozar cuanto mutante se interponga en su camino) consistirán en rescatar a cada chica en problemas que encuentre (a razón de una por nivel), y en obtener la tarjeta magnética para abrir la puerta que da acceso al siguiente nivel. Al respecto, Duke opina que la primer tarea es por demás agradable, y la segunda es un asco ("Motherf...cking cards!"). Las chicas que debe rescatar Duke se encuentran atadas a bombas que liberan una sustancia - o porquería, como quieras- radioactiva denominada G.L.O.P.P., que el villano Morphix ha esparcido por toda la isla de Manhattan. Cada vez que Duke rescate a una de estas pulposas damas, recibirá un "Duke, eres mi héroe", seguido de una promesa de retribuir favores una vez que termine la aventura. A su vez, los niveles están dotados de una serie de items que ayudarán a nuestro amigo a completar esta aventura.

Los items denominados "Nukes", proveerán a Duke de un incremento permanente en su energía y cantidad máxima de munición para cada arma. También se encuentra disponible, aunque en número muy escaso, un item

clásico de los juegos de Duke: el utilísimo Jet-pack, que le permitirá acceder a zonas que de otra forma serían inalcanzables. Escondidos en zonas secretas o de difícil acceso, se encuentran dos power-ups que ayudarán a Duke a "repartir" mejor: el "Doble Daño", que, como su nombre lo indica, duplica temporalmente el daño inflingido por las armas de Duke. El otro es el campo de fuerza, que protege temporalmente a nuestro ídolo de todo daño. Este item es particularmente eficaz para atravesar zonas electrificadas como las vías del Metro, o las verdaderas lagunas de porquería radioactiva que se encuentran en algunos niveles. Es de extrañar que no se encuentren en esta aventura el Holoduke, y particularmente, los anteojos para visión nocturna, que en algunas zonas serían muy útiles. Además de estas ayudas, Duke dispone de algunos movimientos nuevos, como suspenderse de cuerdas, deslizarse bajo los obstáculos, y el "doble salto" que permite llegar mucho más alto y lejos que el salto común. Obviamente, en caso de quedarnos sin munición, también podremos hacer uso de los poderosos borceguíes calibre 45 de Duke, para patear a los mutantes donde más les duele. Un elemento más que adecuado para reflejar la personalidad de Duke, consiste en la forma en que el mismo recupera energía: cada vez que despacha a un enemigo, encuentra una zona secreta o rescata a una chica, Duke experimenta un incremento en su enorme EGO, el cual es la "energía" o "vida" de la que dispone. Otro detalle más para pintar una personalidad que ni el propio Freud podría terminar de describir...

Es notable la sencillez de la interfaz de DNMP. Al estilo de muchos juegos nuevos, posee un cargador que da la posibilidad de elegir el set de gráficos que queremos elegir, de acuerdo con nuestra tarjeta de video. Una vez cargado el juego, el menú permite reconfigurar los gráficos, el sonido, el teclado, y el nivel de dificultad del juego, todo ello de una manera limpia y eficaz: nada de navegar menúes interminables en los que uno se pierde. Mientras jugamos, la información sobre la cantidad de EGO de Duke, cantidades de munición y disponibilidad de cada arma, tarjetas magnéticas y Nukes recolectadas se halla a la vista e identificable de inmediato. Este es sólo un detalle, pero que hace a la calidad del juego, y que en un arcade de plataformas es bastante útil. Los controles de los que nos valemos para dirigir las acciones de Duke, son muy intuitivos, sensibles al contexto, y denotan el esmero por realizar un juego de manejo simple y efectivo: las teclas verdaderamente importantes se reducen a los cursores, Alt, Control y la barra espaciadora.



Se me ocurren tantas formas de las que podrías agradecerme...

Respecto de los niveles del juego, los mismos se suceden a lo largo de ocho escenarios, divididos en tres niveles cada uno, y que incluyen entornos tan dispares como los tejados de Manhattan, el Barrio Chino, el Metro, la apestosa red cloacal neoyorquina, una enorme fábrica plagada de puentes y cintas transportadoras, un superpetrolero, y una estación espacial en órbita terrestre. La longitud de cada uno de estos escenarios es más que adecuada, y cada uno de ellos lleva varias horas de tiempo de juego para ser completado, sobre todo si pretendemos descubrir todas las zonas secretas y recolectar todas las Nukes. Los mapas de los niveles son una verdadera belleza, y no se asemejan a nada que ya haya visto en un arcade de plataformas. En lugar de seguir un desarrollo lineal, los mismos son tridimensionales, con una perspectiva primaria lateral. Pero la cámara rota en todas direcciones para seguir el diseño de los niveles y ofrecer la mejor perspectiva para encarar la acción. De esta forma, en ocasiones nos encontraremos con una cámara frontal, otra isométrica, una trasera, y otra aérea. Las transiciones entre cámaras son muy naturales, y no ofrecen ese defecto visto en muchos otros juegos, en los que a veces la cámara nos juega en contra. Todos estos elementos, se combinan para crear una experiencia de juego notable, sin un solo momento en que disminuya la tensión a lo largo de todo el desarrollo: DNMP no posee niveles ni momentos "aburridos", ni puzzles brutalmente repetitivos como otros arcades. Realmente excelente.



Parece que no quedó nadie vivo...

¡A matar se ha dicho!

Los enemigos que deberemos enfrentar a lo largo de DNMP, son de lo más variados. Naturalmente, ahí están los clásicos Pig Cops (esa manía de llamar o personificar a los policías como cerdos...), acompañados de los más duros Pig SWATs, ambos armados con la escopeta de combate, a repetición y con cargador de gran capacidad. Otros bichos que componen la variada fauna de DNMP son los cocodrilos mutantes armados con dos UZIs, unas ratas karatekas que podríamos definir como a Splinter (el maestro de las Tortugas Ninja) con un sombrero de paja estilo Raiden. Pero estas ratas, además combinan sus patadas voladoras con un par de pistolas...como diría nuestro amigo: "¡Confucio dijo muere!". Más adelante habremos de vérnoslas, entre otras lindezas, con cucarachas y abejas mutantes, que nos atacarán escupiéndonos G.L.O.P.P., y con "perras" enfundadas en cuero negro y látigo en mano, que pretenderán enseñarle a Duke las delicias del sadomasoquismo.



Ojo al cruzar la esquina...

Cada tres niveles, al término de cada escenario, nos encontraremos con un jefe de pantalla, el cual será especialmente duro de pelar. Algunos de éstos son tan sólo uno de los enemigos ya vistos con distinto atuendo y niveles superiores de energía, pero otros son la clase de bicho que uno preferiría evitar. En particular, el juego ofrece tres jefes que proveen momentos memorables, como el desigual combate entre Duke y un helicóptero Apache, el encuentro final con el Dr. Morphix, enfundado en su robot estilo Mazinger Z, y mi favorito: la cucaracha sobredimensionada que se encuentra al final del escenario del Metro, que me sorprendió con una escena con elementos de las películas Aliens: El Regreso y Men In Black. Imperdible.

La ferretería

El arsenal del que dispone Duke es muy variado, y consta de ocho armas, todas ellas efectivas: realmente, y a diferencia de otros juegos, no hay ningún arma que pueda considerarse inútil. Para empezar, Duke cuenta con un modelo personalizado de la pistola israelí Desert Eagle calibre .44 Magnum, bañada en oro y denominada Golden Eagle.

Las "pipe bombs", o granadas de caño, constituyen el arma más versátil. Se las arroja presionando el botón Control y se las detona volviendo a presionarlo, y sirven tanto para despachar enemigos de mediano tamaño, como para romper paredes y descubrir zonas secretas. Incluso es posible eliminar bichos de los más duros arrojando un puñado de ellas, manteniendo presionado Control para arrojar tantas como se quiera, y luego soltando y volviendo a presionar para detonarlas. Naturalmente, nuestro héroe no pasará mucho tiempo sin poner sus manos sobre una escopeta de corredera, que se transformará en el arma principal, la obvia bazooka, y un fusil de asalto automático.
Las armas de alta tecnología consisten en el cañón G.L.O.P.P., el cual al ser disparado invierte el proceso evolutivo de los mutantes, volviendo a transformarlos en las alimañas originales: cucarachas, ratas y demás. Una vez hecho esto, Duke puede completar la faena haciendo crujir al bicho bajo la suela de su bota. El otro "chiche" es el cañón de pulso eléctrico, que dispara "bolas de electricidad", por llamarlas de alguna manera. Además de su modo de disparo normal, al mantener presionado el botón Control, se lo hace juntar potencia, para liberarla súbitamente en una descarga de alto voltaje que achicharra al bicho más pintado. Finalmente, la "octava" arma es ni más ni menos que el pie de Duke, el cual, armado con un borceguí militar, es un arma a tener en cuenta en situaciones de escasez de recursos ofensivos.

Los gráficos y el sonido

En el apartado de los gráficos, definitivamente DNMP no es bueno. Es sencillamente excelente. Los escenarios están plagados de detalles modelados completamente en 3D, tanto los techos de los rascacielos neoyorquinos, con sus conductos de ventilación, antenas y vidrios, como los carteles de los comercios en el Barrio Chino, los graffitis en las paredes, la mugre y el moho en las paredes de las cloacas... y la increíble belleza del escenario de la estación espacial, con sus ventanales desde los que se puede contemplar la Tierra, (la cual, de hecho se desplaza, no está fija). Pero si hay un escenario que me impactó, es el nivel de la discoteca. El ambiente de un boliche está soberbiamente representado, con su tarimas sobre las que bailan los mutantes, los parlantes, los efectos de luces...basta con ver las texturas de Duke afectadas por los flashes estroboscópicos.

Los efectos visuales de las armas están a la altura de lo que los fans de Duke esperamos, sobre todo los del cañón G.L.O.P.P., y las explosiones y nubes de humo provocadas por la bazooka; la carne reducida a pulpa, y los baldazos de sangre nos hacen desear que aparezca el próximo bicho para mandarlo a los quintos infiernos. Especialmente, el color verde fluorescente de la substancia radioactiva está muy bien logrado, ni que hablar cuando la vemos formando charcos sobre las camadas de huevos de las "cucarachoides" en el escenario del Metro, ofreciendo momentos en que Duke podría ser la teniente Ripley, y de esos huevos fueran a surgir los infames "face huggers".

A su vez, a pesar de la gran cantidad de efectos visuales, DNMP no es un juego pesado, corre con suavidad incluso en PCs sin tarjetas de video de última generación, salvo una ligera baja en los cuadros por segundo en los niveles que abusan de los efectos de transparencia, como los corredores de plexiglás de la estación espacial.

Los efectos de sonido también son sorprendentes: cada arma tiene un sonido completamente distintivo, y por demás adecuado: las explosiones de las "pipebombs", el poder de la escopeta y la Golden Eagle, y el repiquetear continuo del rifle de asalto dan verdadero placer. Los sonidos ambientales, sobre todo los producidos por los enemigos, están muy bien logrados: basta con matar un "Pig Cop" para escuchar el berrido agónico que produce antes de morir, típico de un cerdo degollado en el matadero. Debo hacer también mención de las "perras" sadomasoquistas, con su voz sexy e insinuante: realmente vas a desear no tener que matarlas...

Obviamente, todo esto no sería nada sin la inconfundible voz de nuestro amigo Duke, que al igual que en Duke Nukem 3D sigue siendo parte integral de su personalidad: nuestro héroe suena tan egocéntrico, canchero, y sobrador como siempre. En definitiva, Duke no ha envejecido. Sigue tan indestructible como siempre, y con su característico y sarcástico sentido del humor intacto: salvando las distancias, así como nuestras abuelas recuerdan las frases de Humphrey Bogart en Casablanca, nosotros recordaremos el día de mañana las de nuestro cyberhéroe Duke al despachar algún mutante o alien.

Veredicto final

La gente de Sunstorm Interactive acaba de lanzar un juego de enorme calidad, que hará las delicias de los aficionados a los arcades de plataformas y de los fans de Duke Nukem por igual. Incluso, aunque no hayas jugado nunca un juego de estas características, DNMP tiene mucho que ofrecerte, y probablemente haga que empieces a considerar seriamente a este género de juegos, y que tramites tu carnet del Fan Club de Duke. En cuanto a nosotros, esperaremos ansiosos a que el rey de los juegos de acción termine de disfrutar de los agradecimientos de todas las chicas que rescató en Manhattan Project, y se digne volver a salvar al mundo de la próxima amenaza. "So, do you like my gun?"

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade de plataformas adictivo como pocos, y con toda la personalidad de Duke Nukem.
LO QUE SI: Los gráficos. El sonido. Los escenarios. La adicción. La jugabilidad. El estilo inconfundible de Duke.
LO QUE NO: Inteligencia artificial típica de los arcades de plataformas, los mutantes son tontos precisamente como mutantes. Intro y secuencia final cortas y no muy elaboradas.

89%
EXCELENTE

PROMEDIO **87%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Empire / Sega Sports
INTERNET: ww.empireinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 95/98/Me/XP, PII 450 MHz, 64Mb RAM, Placa 3D de 16 Mb, DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, hasta 4 jugadores.

VIRTUA TENNIS

Por Sebastián Riveros

No lo puedo creer. Me voy a desmayar. Discúlpenme por tanta emoción pero cuando tantas reversiones de juegos de consolas terminan tan mal porteados en la PC, encontrar un port bien hecho es algo me llena de alegría. Y si el juego en cuestión es uno tan simple y adictivo como Virtua Tennis, se hace casi imposible contener la emoción. Desde sus días en la SEGA Dreamcast, Virtua Tennis viene cautivando a la gente con sus gráficos y jugabilidad. Todos los que lo veían, (sobre todo aquellos que lo apreciaban en un monitor VGA) se preguntaban cuando saldría una versión para PC. Y al fin, el deseo de tantos se hizo realidad. Virtua Tennis es una excelente conversión de uno de los juegos más importantes en la corta pero brillante historia de la Dreamcast. ¿Qué pasa?. ¿No les gusta el tenis?. ¡A mí, tampoco!. Me parece uno de los deportes más momíferos que hay. Y sin embargo, es imposible no engancharse con esta maravilla de Sega Sports. Un control direccional y solo dos botones es todo lo que hace falta para emular a los grandes como Jim Courier, Carlos Moya o Yevgeni Kafelnikov. Podemos jugar en modo Arcade aunque el juego se destaca por su modo de Campeonato. En este modo, recorremos el mundo, cumpliendo variadas y divertidas pruebas a modo de entrenamiento y compitiendo en los más prestigiosos torneos. Con el dinero de los premios, podremos comprar indumentaria deportiva, raquetas nuevas, acceder a nuevas áreas e incluso contratar compañeros para jugar dobles. Los partidos son de dos o tres games, aunque es posible jugar un set entero en otros modos. Algunos podrán sentirse desilusionados por esto, pero la verdad es jugar games nos mantiene en vilo todo el tiempo. La definición del partido siempre está cerca y el ritmo del juego ayuda para que la acción no decaiga jamás. Los gráficos están bien, aunque el monitor muestra sin piedad que este juego ya tiene dos años. El público acartonado de siempre regresa para asistir a otro evento deportivo en nuestras PCs. Pero lo más importante son los dos jugadores en la cancha que sí están bien hechos. El juego soporta las tres resoluciones estándar y gráficos en 16 y 32 bits. El juego se ve realmente bien con las opciones



al máximo, pero quienes no tengan una máquina super actualizada querrán bajar un poco el detalle para no perder velocidad. Otra contra es que solo 2 personas pueden jugar. Si quieren jugar de a cuatro como en Dreamcast, deberán armar una red para que jueguen dos por máquina. Claro que, se me ocurren pocas mejores razones para armar una LAN.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un clásico de la SEGA Dreamcast, al fin en PC.
LO QUE SI: El control, el modo campeonato, la jugabilidad, adictivo como pocos.
LO QUE NO: Modo LAN necesario para jugar de 4, ¿Cómo que no se conecta a Internet?

87%
EXCELENTE



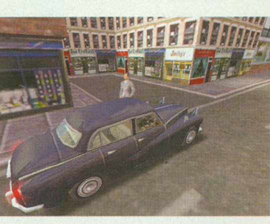
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: SCI
INTERNET: www.sci.co.uk
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 o equivalente, Windows 98, ME, 2000, XP, DirectX 8.1, 64 MB RAM, Placa de vídeo DirectX de 16 MB y placa de sonido.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores en pantalla dividida.

THE ITALIAN JOB

Por Sebastián Riveros

Esta es la historia de un robo. Y las víctimas somos nosotros. Había una vez una película sesentera británica llamada "The Italian Job", protagonizada por Michael Caine, Noel Coward y Benny Hill. La peli cuenta la historia de Charlie Croker quien, tras salir de la carcel, decide volver a las andadas. Su objetivo es armar una banda de mafiosos y viajar a la ciudad de Turín para alzarse con 4 millones en lingotes de oro, huyendo en Mini Coopers (el equivalente británico del Fiat 600). La huída en auto, esquivando a la policía italiana, genera toda clase de situaciones humorísticas. SCI adquirió la licencia del film y decidió sacar un mercado un juego inspirado en el popular Driver, pensando que con esa combinación no podían fallar. Y en el Reino Unido no fallaron. Pero dada la calidad mediocre del juego, no creo que pase lo mismo en otros países. Es como si hubieran hecho un video juego basado en una película de Olmedo y Porcel o una de los Superagentes. El juego podría llegar a ser exitoso en la Argentina, pero no en otros lugares donde estos personajes son desconocidos. Y sin ese elemento, lo único que nos queda es una reversión muy mediocre de Driver. Las misiones del modo principal consisten en conducir nuestro auto (preferentemente robado) por las estrechas calles de Londres y Turín, cumpliendo el objetivo de la misión que, por lo general, consiste en ir del punto A al punto B, esquivando a la policía y a los demás conductores. Hay otros modos de juego como "Destructor", en el cual tendremos que arrollar obstáculos con nuestro vehículo en lugar de esquivarlos y un modo por tiempo en el que tendremos que pasar por varios checkpoints. Lamentablemente la jugabilidad es bastante pobre. Los demás autos nos ignoran y los transeúntes se salvan de que los atropellemos, gracias a su agilidad sobrehumana. El sonido es sencillamente desastroso. Las sirenas policiales suenan como timbres de colegio y cada vez que derribemos un obstáculo en el modo Destructor, seremos premiados con un tono semejante al que hace una cuerda de guitarra eléctrica al romperse, mientras que los pasajes musicales al final de los niveles son dignos de una cajita musical. Las texturas de los edificios y ambientes en general lucen muy lavadas. Además los autos no poseen



modelo de daño, a pesar de que unas misteriosas esquirlas de metal se desprenden de las carrocerías al chocar. Si sos un ultrafanático del Driver, tal vez quieras darle una oportunidad a este fichín, pero si ya probaste el GTA III, lo más probable es que no quieras ni mirarlo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una copia de Driver, con una licencia poco conocida en nuestros pagos.
LO QUE SI: Texto y voces en varios idiomas, Los modelos de algunos autos.
LO QUE NO: Más aburrido que un ex presidente, sonidos desagradables, no hay modelo de daño.

59%
REGULAR

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Treyarch / Acticvision
INTERNET: www.activision.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PIII 500MHz, 128 Mb RAM, Placa 3D de 32 Mb con T&L, 1,5Gb en disco, CD ROM.
SOPORTE MULTIPLAYER: Ninguno.

SPIDERMAN: THE MOVIE

DEL CINE A TU MONITOR, SPIDERMAN LLEGO PARA QUEDARSE

Por Sebastián Riveros

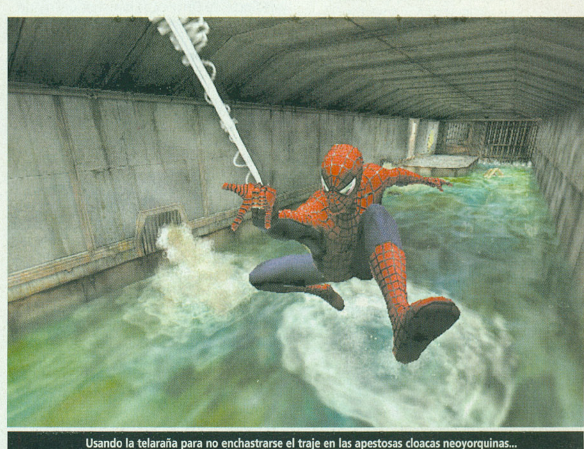
El fenómeno Spiderman también llega a nuestras PC. Tras pasar por las salas cinematográficas y castigar a los malhechores en las consolas, Peter Parker da un triple salto mortal y se mete en nuestras computadoras en busca de nuevas aventuras. Activision nos trae una conversión fiel del juego de consolas que, si bien tiene algunos problemas, cumple con su función de entretener y será una compra obligada para los fanáticos..

Después de muchos años de espera, parece que Marvel Comics se decidió a explotar a sus personajes más famosos en la pantalla grande. A X-Men y Spiderman pronto se le sumarán Daredevil, el hombre sin miedo y el increíble Hulk. Sin embargo, el sorprendente Hombre Araña siempre fue especial. Su carisma y sentido del humor lo transformaron en todo un símbolo para Marvel, y la galería de villanos que enfrenta, es probablemente (junto con la de Batman) una de las más coloridas y reconocibles del mundo de la historieta. Y Treyarch tomó todos los elementos que hicieron de Spiderman un clásico, y los plasmó en este juego que, aunque presenta algunos problemas, es un título que se destaca por su jugabilidad y lo divertido de su propuesta.

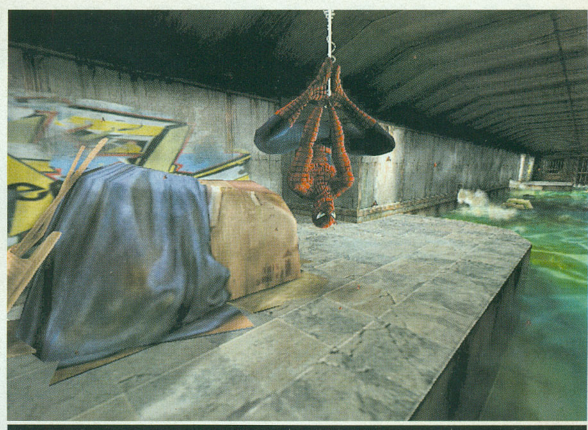
Que verde era mi duende...

Uno de los detalles más importantes del juego, es que su desarrollo tiene muy poco que ver con la película. Comenzamos el juego con un Spiderman dispuesto a vengar la muerte de su tío Ben, una muerte que el pudo haber evitado, y que lo atormentará por el resto de su vida. Pero desde el comienzo, Spidey encuentra pistas que lo van llevando por un camino muy diferente que el que toma en el cine. Esto posibilita la entrada en escena de supervillanos extra como Shocker y Vulture, además del famoso archinémesis del arácnido, el Duende Verde. El juego está muy bien presentado, aunque sus raíces consoleras son inocultables, tanto en la interface como en la jugabilidad. Nuestro héroe hace gala de sus maravillosos poderes, saltando, escalando cualquier superficie e inmovilizando a los cacos con su telaraña. De hecho, podremos aprovechar nuestros poderes para permanecer lejos de nuestros enemigos, y así sorprenderlos cuando menos lo esperen. Muchas veces, el evitar una confrontación directa nos puede llegar a ahorrar tiempo y salvarnos de varios dolores de cabeza. Claro que, si lo prefieren, pueden terminar los niveles a puñetazo limpio. Aparte de los golpes básicos que podemos hacer, iremos encontrando diversos combos a lo largo de la aventura, varios de ellos muy efectivos a la hora de enfrentarnos a los esbirros del mal. Patadas voladoras, escudos de tela, y otros combos estarán a nuestra disposición una vez que encontremos los iconos dorados que los contienen, aunque es realmente difícil que lleguemos a encontrarlos todos en una sola partida. Sin duda, un buen aliciente para jugar cada nivel más de una vez.

Los gráficos tienen un buen nivel de detalle. Los niveles exteriores son de lujo. Los rascacielos son el escenario ideal para nuestro héroe, que salta y se lanza de un edificio a otro con gran facilidad gracias a su telaraña. De hecho, podemos combatir en el aire, neutralizando a nuestros adversarios con la tela. Los niveles interiores son, a veces, un poco restrictivos, aunque ofrecen otras oportunidades para emplear nuestros poderes. Con presionar un solo botón, podemos saltar del piso al techo más alto con ayuda de nuestra tela especial y quedarnos pegados al techo, lejos del alcance del fuego enemigo. Los actores principales, Tobey "Spiderman" MacGuire y Willem "Green Goblin" Dafoe, son reconocibles en las escenas hechas en CG que nos cuentan la historia. Sus voces son también un bonito agregado. Otra voz conocida es la


Usando la telaraña para no enchastrarse el traje en las apestosas cloacas neoyorquinas...

del espectacular Bruce Campbell. Sin duda, todos los fanáticos de la serie "Evil Dead" lo reconocieron en la peli, encarnando al presentador de lucha libre. Campbell no asoma la caripela, pero toma el lugar de narrador a lo largo del juego, como así también el de instructor durante el tutorial. Quiénes sean fans del sufrido Ash, y sepan un poco de inglés, sabrán disfrutar del sarcasmo tan típico de este señor. Vale la pena bancarse el tutorial sólo para escucharlo. Como es típico en los juegos de consola, al terminar los niveles iremos ganando puntos, que nos permitirán habilitar varias opciones extra.



La libertad de movimientos de la que dispone Spidey es asombrosa.

Luz, Cámara... ¿Cámara?...

El juego tiene 3 problemas muy bien definidos. El primero de ellos (y el más grave de todos) es la cámara. Este es un problema que ha afectado a la inmensa mayoría de los juegos de acción de nuestras PC: tercera persona y problemas de cámara son casi sinónimos. Al no poder controlar la cámara con facilidad, hay varios enfrentamientos que se tornan mucho más complicados, y hay varias situaciones peligrosas que no percibimos hasta que ya es demasiado tarde. Si bien esta falla no resulta tan molesta en el exterior, gran parte de la acción ocurre en interiores, donde la cámara sí empieza a dar problemas. Y a menor el espacio en que nos movemos, el problema empeora. La diferencia de esta versión con las versiones de Play 2 o de Gamecube es que estas últimas nos dan un poco más de control sobre las cámaras, gracias a las palancas analógicas duales que tienen los game pads de las consolas de ultima generación. Estos controles están ausentes en la mayoría de los game pads para PC. Esto nos lleva al segundo problema: el control. Los tiempos de respuesta son adecuados y las posibilidades de movimiento son muy variadas, pero no debemos olvidar que Spiderman fue concebido como un juego de consolas. Es por ello que la mejor forma de controlar a nuestro héroe es con un game pad. Y no me refiero a alguno de cuatro o seis botones. Los game pads de las consolas actuales soportan unos diez botones independientes, y si nuestro pad no está a la altura de las circunstancias, va a ser mejor que consigamos uno mejor antes de intentar jugar. Al menos, si pretendemos divertirnos. Jugar Spiderman con un teclado es una experiencia que bordea lo doloroso. Es sumamente incómodo, frustrante, y no se lo recomiendo ni a mi peor enemigo (bueno, a él, sí se lo recomiendo...). El tercer problema, es que Activision no tiene reparos en pedir un Placa 3D con Transform & Lighting como requerimiento mínimo. Si bien el juego se vé de maravillas, no da muchas posibilidades a quiénes no tengan, por lo menos, una GeForce 2. Y si no tienen un buen procesador y memoria, lo más probable es que tengan que bajar la resolución y apagar varios efectos si quieren lograr una velocidad aceptable.

Por otro lado, los afortunados que tengan una configuración actualizada, podrán ver el juego mejor que en cualquier consola. Si ese es tu caso, Spiderman te está esperando para salvar la ciudad un vez más. Y es una invitación que vale la pena aceptar.



Una lucha aérea contra uno de los muchos enemigos que encontraremos, en este caso, sobran las aclaraciones.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una de las más recordadas creaciones de Stan Lee, en nuestros monitores.
LO QUE SI: Los gráficos, las voces, Bruce Campbell, los movimientos y combos, los enemigos extra, es divertido.
LO QUE NO: Difícil de jugar sin game pad, algunos momentos frustrantes con la cámara. Sin T&L, no hay Spiderman.

80%
EXCELENTE

PROMEDIO **79%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Raven Software / Activision
INTERNET: www.legacyofkain.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PII 450 con 500 megas de espacio en el disco rígido, 128MB RAM,compatible con Direct X, CD-ROM 4x, DirectX 8.0
SOPORTE MULTIPLAYER:TCP, LAN, Internet.

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

NO TAN AFORTUNADO...

Por Santiago Videla

Con una primera parte que en su momento fue gloriosa y teniendo en cuenta la gran experiencia que los muchachos de Raven Software tienen en este tipo de juegos, con varios grandes clásicos como Elite Force y Jedi Knight II en su haber, ya todos dábamos por descontado que esta continuación sería otro clásico indiscutido y a decir verdad nadie en el mundo imaginaba otra cosa. Pero a pesar de que con Soldier of Fortune II también hicieron un muy buen trabajo, esta vez no se gastaron tanto como de costumbre y de hecho me decepcionó mucho el ver que en su versión final, este juego terminó teniendo problemas y bugs bastante importantes, entre muchas otras cosas que ya les voy a ir contando en detalle.

Tal vez sea por las extremas exigencias de los distribuidores o porque solo se conformaron con hacer algo que vende por su nombre, pero realmente es una lástima que quienes hoy por hoy están en lo más alto de esta categoría hayan desaprovechado de semejante forma un título que daba para mucho más.

El poder de una franquicia exitosa

Con una trama que dejaba mucho que desear, pero con una dinámica plagada de la acción más adictiva y una física increíble, Soldier of Fortune se ganó un lugar entre los fanáticos de estos juegos y desde que tengo memoria, recuerdo muy pocos títulos de este estilo, en los que correr de aquí para allá tiroteándose con los más variados maleantes sin dar demasiadas explicaciones haya sido tan divertido. Por eso es que una de las promesas que más me enganchó de Soldier of Fortune II (SOF II) fue que supuestamente tendría la misma dinámica espectacular de su antecesor, acompañada de una trama más copada y mejor estructurada, lo que ya era más que suficiente como para estar ansioso.

Si a eso le sumamos la impresionante tecnología que sus creadores utilizaron ya prácticamente no quedaba nada librado al azar. Encima de todo, la versión de prueba y el demo que salió poco después mostraban claramente que este título tendría mucho para ofrecer, pero el gran problema fue que a fin de cuentas, en lugar del super clásico que esperaba, lo que me encontré fue un título plagado de altibajos y con serios problemas técnicos, que parece haber sido hecho en dos partes por dos equipos de gente diferente, parece cosa de locos, pero es así.

...A la hora de rociarnos con plomo, la forma en la que se comportan los chicos malos es excelente y por cierto muy efectiva, ya que actúan como cualquiera lo haría ante una situación así...

Todo a medias

Al empezar a jugar todo se presenta muy bien y uno no puede evitar quedar deslumbrado porque técnicamente es de lo mejor... o al menos eso es lo que vemos al principio. Los escenarios están bárbaros, a igual que los modelos de los personajes, como no podía ser de otra manera, pero a pesar de que en un primer momento todo aparentaba ser lo que por lo menos yo tanto había esperado, con el correr de las horas empezó a mostrar que no era tan así.

Si bien los primeros niveles no eran un canto a la originalidad, en general estaban buenos



Me pregunto que pasaría si le tiro a ese camión cisterna...

y al pasar a las misiones que se desarrollaban en las selvas de Colombia realmente me sorprendí con algunos escenarios verdaderamente increíbles y una ambientación sorprendente. Pero en medio de todo eso los primeros problemas empezaron a hacerse notar.
El primer detalle que empezó a hacerme dudar de que estuviera en el paraíso de los shooters fue el hecho que de vez en cuando mi personaje se quedaba trabado sin ninguna explicación y lo que es peor, sin haberme topado con ningún obstáculo, tal y como si hubiera chocado contra una pared invisible. Pero a pesar de que este inconveniente se podía solucionar saltando fue tan solo el principio.
Aparentemente quienes estuvieron a cargo del producto final no hicieron bien sus deberes o tal vez los muchachos de Raven se confiaron demasiado, pero lo cierto es que SOF II tiene problemas de colisiones bastante serios, que se agravan en algunos de los niveles avanzados. Uno de los problemas más frecuentes con los que me encontré en este fallido clásico fue que en muchos de los escenarios hay cientos de lugares por donde las balas de los enemigos pasan y las nuestras no, lo cual no resulta muy divertido en especial si tenemos en cuenta que con una ráfaga bien puesta, hasta el más nabo de los maleantes nos puede dejar hecho bolsa sin importar que estemos con la energía y el chaleco antibalas a pleno.
Gracias a este simpático error, muchas veces para reventar a un enemigo molesto que normalmente sacaríamos del paso con un buen tirito de Sniper, tenemos que hacer todo un operativo con otras armas, para evitar que sus amigos nos hagan puré en el camino y a mucha gente que conozco esto no le cayó muy simpático. Pero bueno, a pesar de eso la emoción pudo más así que seguí adelante.
Continuando con mi alegre recorrido de destrucción y mutilación, otro problemita con el que me topé en otros lugares, fue que muchas veces las balas enemigas también atravesaban los árboles y en ocasiones incluso lograron acribillarme atravesando algunas paredes, lo que por lo menos en mi opinión es imperdonable, en especial viniendo de la misma gente que tiempo atrás nos deleitó con clásicos como Elite Force y Jedi Knight II.




Estaría bueno bajar ese Osprey...

Con trampa cualquiera se la banca

Ya desde un primer momento se anunciaba que uno de los detalles más poderosos de SOF II iba a ser el nuevo sistema de inteligencia artificial de los enemigos, cosa que resultó ser cierta, pero como todo lo demás... sólo en parte.
A la hora de rociarnos con plomo, la forma en la que se comportan los chicos malos es excelente y por cierto muy efectiva, ya que actúan como cualquiera lo haría ante una situación así. En los espacios abiertos, rara vez corren en línea recta, por lo que es bastante difícil darles con el sniper una vez que ya nos localizaron y siempre que pueden cubrirse en algún lado no desperdician la oportunidad.
Además, cuando nos ven acobachados, muchas veces usan sus granadas de humo para cegarnos y agarrarnos desprevenidos, e incluso si nos escondemos en lugares cerrados a los que ellos no pueden acceder como casillas o torres de guardia elevadas, tratarán de encajarnos un bombazo por la ventana.
Por otro lado si nosotros somos los que tiramos la granada, si tienen un lugar donde cubrirse saldrán rajando para evitar ser dañados y si no pueden evitar la explosión siempre habrá algún valiente que irá a buscar el explosivo para devolvérnolo gentilmente antes de que estalle.
Hasta aquí todo bien y gracias a esta inteligencia artificial el juego resulta un desafío interesante hasta para los que tengan más cancha en esto, pero como desafortunadamente en SOF II muchas cosas no salieron como deberían haber salido, este dichoso sistema de inteligencia artificial también tiene sus baches y en muchos momentos la máquina juega muy sucio.
Si bien junto al indicador que nos muestra nuestra energía y el estado de nuestro chaleco antibalas hay un pequeño monitor que nos muestra los niveles de ruido que hacemos, bastará con que nos hayamos tiroteado con alguien (cosa inevitable durante el 95% del juego), todos los enemigos del nivel nos detectarán cuando nos estemos aproximando, sin importar que estemos avanzando cuerpo a tierra sin hacer ruido y sin que puedan vernos. Gracias a este pequeño detalle, muchas veces pasa que alguien que está del otro lado de una



Una espectacular manera de pasar al otro mundo.



Haciendo buen uso del cuchillo de combate... lástima el enchastre



Enfermera, este paciente está listo para la morgue...

pared o en un lugar apartado que supuestamente no debería estar alertado de nuestra presencia nos pone una granada de sombrero porque sí y ahí es cuando uno pasa de la alegría al mal humor.
Siguiendo con esa colección de pequeños errores, otro de los problemas que recién uno nota en algunas de las etapas más avanzadas es que la puntería de los personajes controlados por la máquina es siempre perfecta sin importar que tan adversas sean las condiciones climáticas y hay un par de ocasiones en las que un simple soldado con un arma pedorra, puede tener más alcance y más efectividad que nuestro supuesto mercenario super experto con armas y equipo ultra mega recontra avanzado.
Tal es así, que para que se hagan una idea de cómo viene la mano, en un par de escenarios en los que además de ser de noche una tormenta de nieve reduce aun más la visibilidad, muchas veces nos estarán bajando tipos que ni siquiera usan visión infrarroja con armas comunes, lo que hecha por la ventana el supuesto realismo extremo que se había prometido en un primer momento.

Y llegaron las buenas noticias

Dejando de lado los palos (que no son pocos) lo que los chicos de Raven hicieron con la parte visual es estupendo, pero como todo lo demás aquí en SOF II, adivinen ¿qué pasó?... Si señores, esto también está cuidado a medias.
Por un lado tenemos los modelos de los personajes, con una calidad sorprendente y un nivel de detalle envidiable, que junto a la espectacular física hacen las delicias de todo amante de estos juegos. Es realmente impresionante ver la cantidad de formas en que se puede reventar a tiros a alguien y los efectos que cada tipo de arma causa en un enemigo, en especial si usamos escopetas y cosas más bien pesadas.
Pero si bien los primeros niveles son excelentes, un poco más allá de la mitad del juego la calidad empieza a decaer hasta que todo se termina convirtiendo en escenarios muy poco imaginativos repletos de espacios angostos en los que los malos se limitan a salirnos al paso como si estuviéramos en una galería de tiro mientras avanzamos y en los que hay muy poco espacio para intentar zafar o cubrirse, lo que vuelve la acción muy tediosa y monótona, sobre todo en los múltiples niveles a oscuras en donde estaremos casi permanentemente viendo las cosas en tonos de verde.
Las texturas por su parte tienen una calidad espectacular, pero hay muchos lugares en donde las enormes posibilidades que tenía este engine se desaprovecharon ya que los scripts que se usaron a lo largo de todo el juego son escasos y no muy emocionantes que digamos.
En lo personal, cuando me toque nombrar un título para la desilusión del año, por ahora SOF II tiene todas las de ganar, pero así y todo, tengo que reconocer que el juego tiene lo suyo así que si lo que buscan es algo movido con gráficos espectaculares, mucha sangre y lo les molesta soportar algunos problemas técnicos (por lo menos hasta que salga algún patch), pueden enrolarse cuando quieran.



Sacudiéndole a un Charlie con la doble Uzi

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: La desaprovechada continuación del espectacular Soldier of Fortune
LO QUE SI: Los Graficos, los modelos de los personajes, la física, las texturas, los escenarios de la primera mitad del juego.
LO QUE NO: Tiene errores inadmisibles para un juego de este tipo, el diseño de muchos escenarios en la segunda mitad del juego es mediocre.

79% MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Rockstar Games / Take 2 Interactive
INTERNET: www.legacyofkain.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PIII 700 con 500 megas de espacio en el disco rígido, 128MB RAM, Placa de video de 32mb o más, y DirectX 8.0
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PREMIO X XTREME

GRAND THEFT AUTO III

LA SORPRESA MÁS GRANDE DEL AÑO YA TIENE NOMBRE

Por Santiago Videla

Cuando lo vimos por primera vez en Playstation 2, sencillamente no lo podíamos creer, y no era para menos, ya que ni en nuestros sueños más delirantemente ambiciosos nos imaginábamos que la tercera parte de lo que hasta la segunda fue un simple juego de acción en 2D, iba a ser tan zarpada desde todo punto de vista.

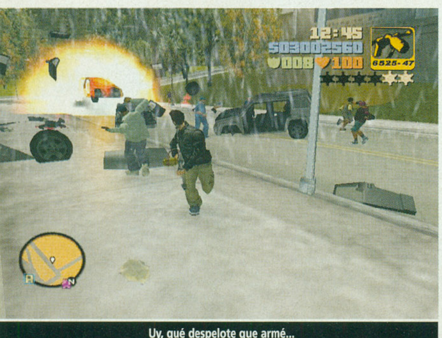
En ese entonces, se suponía que éste título iba a ser la gran exclusividad de la PS2, pero la impresionante fiebre que desató este fichín, hizo que los muchachos de Rockstar decidieran hacer que su gallina de los huevos de oro visitara otras plataformas, y en un impresionante esfuerzo de producción finalmente aquí lo tenemos en su flamante versión para PC.



¡Sin dudas, una de las armas que más calienta, es el lanzallamas! Jeje...

Subí que te llevo... total no es mi auto

En su versión para PC, GTA3 no sólo logró escapar a la fatídica regla que dicta que todas las conversiones de juegos de consola (o por lo menos la gran mayoría) son una caca, sino que incluso logró superar al original, echando por tierra todos los pronósticos que se habían hecho en el momento de su lanzamiento. Manteniendo la misma dinámica sencilla de sus predecesores, pero adaptándola a uno de los más impresionantes mundos 3D que he visto en mucho tiempo, GTA 3 tiene todo lo que hace falta para que hagamos todo lo demás a un lado y nos pongamos a recorrer las calles de Liberty City de aquí para allá, haciendo las barbaridades más increíbles.



Uy, qué despelote que armé...

Con una historia bastante superficial, pero que a pesar de todo tiene un par de momentos memorables, todo comienza cuando escapamos de prisión junto con un amigote, que gracias a sus contactos con algunos importantes capos del crimen organizado, pronto nos conseguirá ropa nueva y un cómodo aguantadero para pasar las noches, y a partir de ahí, tendremos absoluta libertad para hacer lo que se nos antoje en esta bien llamada "Liberty City".

La dinámica de GTA3 es completamente abierta, pero en un principio nuestro accionar está limitado sólo a la primer isla de las tres que componen esta inmensa ciudad. Cada una de estas islas está dividida en diferentes distritos, cada uno de ellos controlado por una pandilla diferente, y al igual que antes nuestra tarea consiste en ofrecer nuestros no tan honorables servicios a aquellos que necesiten de nuestros talentos tan peculiares.

En cada isla, poco a poco iremos conociendo una serie de personajes importantes, que son quiénes nos harán los encargos más importantes, y a medida que vayamos cumpliendo con nuestro trabajo podremos ganar el acceso a los demás escenarios.

Pero lo mejor es que una vez que habilitamos una nueva isla no estaremos restringidos solamente a ese lugar, sino que podremos ir y venir entre una y otra cuando queramos, de hecho muchas de las misiones más avanzadas se desarrollan a lo largo de las tres islas, de manera que no todo es tan



Un patrullero que cuando lo terminemos de usar, seguro va a un depósito de chatarra.

sencillo.

Pero además de las misiones que componen la trama principal de GTA3, podemos hacer millones de cosas más, con las que, además de conseguir algo de efectivo extra, vamos a poder habilitar una enorme cantidad de cosas ocultas que con el correr del tiempo harán que nuestra vida al margen de la ley sea más llevadera.

En primer lugar, tenemos las misiones secundarias, que normalmente nos las ofrecen al atender llamados desde ciertos teléfonos públicos, y que nada tienen que ver con la trama principal. Simplemente sirven para ofrecernos algo más de variedad, pero eso es apenas una de las tantas cosas que podemos hacer. Además de esto, vuelven los clásicos "Rampages", en los que debemos reventar gente o vehículos a mansalva luego de agarrar ciertos "power ups", y si nos atrevemos podremos intentar hacer una serie de saltos especiales que nos darán como premio abultadas sumas de efectivo.

Si queremos ganarnos la vida de una forma más honrada, podemos optar por apoderarnos de ciertos vehículos en particular, y tan sólo presionando una tecla nos podemos poner a laburar como taxistas, bomberos, paramédicos y vigilantes. Pero como todo en este juego, nada de lo que hagamos en esos trabajos es al divino botón, y tarde o temprano conseguiremos grandes beneficios, como ser: habilitar diferentes power ups, armas, etc.; en recompensa por nuestra dedicación.

Desde la más simple hasta la más compleja de sus misiones, los más alucinante de GTA3 es la increíble libertad que nos ofrece para hacer las cosas de cientos de formas distintas, pero sin importar qué hagamos, casi siempre se originan situaciones dignas de las mejores películas de acción de la pantalla grande, en donde la improvisación y los buenos reflejos serán la mejor forma de zafar de caer en cana... o en la morgue.

Al ritmo de una ciudad agitada

Uno de los logros más grandes de Rockstar en GTA3 fue la increíble sensación de realismo que tiene todo lo que nos rodea. En cada ciudad, siempre hay mucho tráfico en las calles, con toda clase de vehículos yendo de un lado para el otro, pero respetando las normas de tránsito, semáforos y todo eso. Además de la enorme variedad de modelos de autos y transportes que se ven, todos ellos tienen una infinidad de combinaciones de colores y distintos accesorios por lo que difícilmente veremos dos vehículos exactamente iguales uno al lado del otro, y gracias a eso, la variedad parece aún mayor.

Por las veredas se puede ver en todo momento grandes cantidades de personas de toda clase transitando, pero lo que es realmente un espectáculo, es ver cómo muchos de ellos interactúan entre si. Al igual que en cualquier gran ciudad, todas las personas que caminan por la vereda son inocentes civiles, ya que en todos los barrios de cada isla distrito encontraremos toda clase de delincuentes (además de nosotros).

A toda hora, estos muchachos de mal vivir, merodean de un lado a otro en búsqueda de algún incauto (que también podemos ser nosotros), y cuando lo encuentran simplemente le meten la mano en el bolsillo, y muchas veces eso genera situaciones que más de una vez me hicieron lamentar el hecho de que no haya una opción para grabar las repeticiones de ciertos momentos Kodak.

Muchas veces la víctima del robo termina agarrándose a piñas con el maleante, e incluso otros amigables transeúntes suelen acercarse para darle una ayudita y así darle mano dura hasta que escape o quede desparramado por el suelo. Cuando las bajas civiles se empiezan a acumular, como resultado de algunas de nuestras travesuras o alguno de los tantos enfrentamientos entre miembros de pandillas rivales, un equipo de paramédicos siempre suele venir a prestar ayuda y revivir a los desafortunados caídos, y si hay fuego de por medio, incluso los bomberos vendrán a dar una mano... algo realmente espectacular.

Por otro lado, cuando el descontrol se nos va de las manos y la ley empieza a buscarnos, la forma en que los uniformados reaccionan dependerá de qué tan alto esté el nivel de "interés" que tengan en conversar con nosotros. Cuando no nos queda otra, mas que empezar a los tiros, los muchachos de azul que están a pie rajan detrás del primer auto que encuentran, para cubrirse y contestar el fuego, táctica que muchas veces les da buenos resultados, todo esto al ritmo de toda clase de gritos y amenazas, que se mezclan con los alaridos de pánico de la gente, y son justamente todos estos pequeños detalles los que hacen de este poderoso fichín algo único en su estilo. Durante las persecuciones, la inteligencia artificial del juego demostró ser muy buena, ya que los móviles policiales no sólo se mueven muy bien entre el tráfico a altas



Hummm... veamos qué nos podemos chorear...

velocidades, sino que saben cómo encerrarnos o sacarnos del camino. Igualmente, como nadie es perfecto, las fuerzas policiales suelen esquivar todo, menos a la gente que va por la vereda, y bueh... todo no se puede.

Y si de sorpresas se trata...

A la hora de hablar de gráficos, GTA3 realmente nos deslumbró a todos, con un aplastante despliegue visual que no esperábamos ver. La mejora más espectacular que se incluyó en esta versión, fué que las texturas originales fueron reemplazadas en su totalidad por texturas de mayor resolución, con lo que lograron aumentar la calidad de todo lo que se ve de una forma sorprendente.

Todos los modelos del juego siguen manteniendo la alucinante complejidad que lucieron en PS2, pero gracias a las nuevas texturas os vehículos salieron especialmente favorecidos. Pero además de verse bien, GTA3 supo asombrar por lo que representa en cuanto a tecnología, cosa que se nota a simple vista al ver la impresionante física y los modelos de daño que se usaron en los vehículos. El modelo de daño de los autos incluso es más sofisticado que el de muchos simuladores, ya que con tan solo un simple roce, se puede ver claramente como únicamente las partes del auto que tocaron contra algo empiezan a rayarse y a deformarse.

Pero cuando empezamos a pegarnos palos por tal o cual motivo, también podemos ver como muchas de las partes de la carrocería se desprenden o muchas otras se aflojan antes de caer, como en el caso de las puertas, el capot o la tapa del baúl, mostrando de una forma impresionante cómo el vehículo se va destruyendo, hasta quedar en un estado lamentable.

Incluso hasta las luces delanteras y traseras también se pueden romper, y cada vehículo tiene diferentes puntos en donde el chasis se deforma, o sea de película.



La ciudad nunca duerme... ni siquiera en una noche de perros como ésta.

Ya en su momento, la versión para PS2 era considerada muy violenta (y con razón), pero contra viento y marea los chicos de Rockstar decidieron darle un toque de distinción a esta versión, y es por eso que ahora, dependiendo del arma que usemos, podemos arrancarle los brazos, las piernas y hasta volarle la cabeza a quién sea, cosa que en PS2 no sucedía, y aunque no es algo tan detallado como en los Soldier of Fortune, les aseguro que la diferencia se nota y mucho. Pocos juegos tienen una ambientación tan increíble como éste, y lo más sorprendente del caso es que sus creadores lograron reproducir a la perfección todos esos efectos especiales tan grosos que muchos creíamos que no saldrían de la PS2. Desde el paso constante de los días y las noches, hasta los cambios de clima, los efectos de distorsión por causa de la niebla, la increíble iluminación dinámica, los reflejos en las calles húmedas cuando llueve, absolutamente todo está aquí y encima se ve mejor.



Cruzando en lancha a otra de las islas de Liberty City.

Además de los vehículos que podemos chorearnos, cada isla tiene distintos medios de transporte, como trenes o subtes, que a veces serán ideales para emprender una rápida fuga, y como si eso fuera poco hasta podemos usar lanchas.

Como broche de oro, Rockstar incluyó una opción para cambiarle los "skins" al personaje y ya andan dando vuelta un par de mods hechos por aficionados, por medio de los cuales se cambian muchas de las texturas del juego dándole a las ciudades un aspecto muy diferente.

El audio tampoco se queda atrás, y en PC, se incluyeron efectos de sonido que en PS2 no están, como por ejemplo los ecos en áreas cerradas. Dentro de los autos podemos escuchar varias estaciones de radio (las mismas que en el original), con toda clase de temas que duran bastante, como para ponerle más ritmo a la acción, y para aquellos que sepan inglés hay una emisora que transmite comerciales y comentarios muy graciosos.

En fin, creo que sin importar de qué género sean fanáticos, simplemente no pueden dejar pasar a GTA3, porque es el título más alucinante que ha aparecido en PC en años, y a pesar de qué para funcionar a pleno necesita bastante máquina, se la banca bastante bien, así que no esperen un segundo más y consíganlo ¡Ya!

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Uno de los más impresionantes juegos de acción que se haya visto en PC.

LO QUE SI: Su dinámica, la increíble ambientación, los gráficos, los efectos especiales, la física de los autos, el modelo de daño, la estructura de las misiones, las estaciones de radio, las texturas mejoradas, es muy largo, tiene parva de cosas ocultas, etc.

LO QUE NO: Después de terminarlo, no encontraremos nada que se le parezca hasta que salga GTA: Vice City, las misiones de los teléfonos públicos en cierto momento se empiezan a repetir, en un par de lugares en la primer isla las colisiones son muy imprecisas, ¡No tiene modo multiplayer!

98%
CLASICO

PROMEDIO
92%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Bethesda Softworks
INTERNET: www.morrowind.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PIII 450 con 500 megas de espacio en el disco rígido, 128MB RAM, Placa de video de 16MB o más, CD-ROM 4x, DirectX 8.0
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PREMIO X XTREME

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

EL SUEÑO DE CUALQUIER AVENTURERO HECHO REALIDAD

Por Santiago Videla

Con la aparición de Arena allá por 1993, la serie The Elde Scrolls hacía su debut en el mundo de las PC con un juego que sorprendió a muchos con una serie de conceptos muy innovadores entre los que se destacaba una gran libertad para hacer las cosas de la forma que se nos diera la gana y a pesar de que en ese entonces la tecnología era muy limitada para todo, fue una verdadera sorpresa para los que estábamos acostumbrados a los tradicionales juegos de rol de esa época. Tres años después, los muchachos de Bethesda volvieron a lo más alto del género con Daggerfall, la alucinante segunda parte de la serie, que logró expandir la sensacional idea introducida en Arena a niveles insospechados dándonos un enorme universo para explorar aún con más libertad que antes y a pesar de que todavía la aceleración 3D estaba en pañales y por estos lados era sólo un mito, los resultados fueron increíbles.

Durante más de cinco años el tercer episodio de esta alucinante saga estuvo en desarrollo y tras superar cientos de obstáculos, finalmente Morrowind vio la luz y afortunadamente la larga espera tuvo su recompensa ya que el resultado fue lo que en mi opinión es la aventura rpg más compleja y espectacûlar que haya visto en PC... ¿poca cosa no?

Un verdadero mundo virtual

Empezando como un vulgar prisionero en el interior de un barco es como llegamos al sorprendente mundo de Morrowind en donde lo primero será definir las características que tendrá nuestro protagonista de una forma única.

Luego de elegir nuestro nombre y raza, se nos dará la posibilidad de terminar de crear a nuestro alter ego virtual ya sea eligiendo su clase y sus atributos principales nosotros mismos o de la forma tradicional que se usó durante toda la serie y en muchos de los más clásicos rpg de años atrás. Si elegimos el método tradicional, se nos plantearán una serie de dilemas morales con diferentes opciones y de acuerdo a lo que respondamos en cada caso iremos conformado a nuestro protagonista, para que luego de que nos den una serie de indicaciones básicas, podamos empezar nuestra aventura.

Pero lo que hace de este juego algo realmente especial es que a diferencia de sus otros compañeros de rubro, Morrowind es algo así como un inmenso continente virtual con vida propia en el que en todo momento podemos hacer lo que se nos de la gana sin ningún tipo de restricciones. Aquí la forma en la que se va a desarrollar la historia depende íntegramente de nosotros ya que en ningún momento estamos obligados a seguir la trama principal de la historia y lo mejor del caso es que a donde quiera que vayamos siempre habrá algo para hacer.

Sin temor a equivocarme, creo que este es el juego más largo que he jugado desde que tengo memoria de manera que si tienen pensado elegirlo mejor olvídense que todos los demás juegos existen porque pasará un largo rato antes de que vuelvan a tocarlos.

Morrowind es un juego que esta pensado para gente con mucha paciencia que no tenga prisa por hacer las cosas y a pesar de que siempre tenemos una absoluta libertad para ir y hacer lo que nos de la gana, al principio no es tan sencillo y vamos a tener que tener mucho cuidado de dónde nos metemos.

Para recorrer las grandes distancias que separan a las ciudades más importantes o para viajar entre los distintos distritos de las ciudades más imponentes, podemos usar varios medios de transporte como botes, barcos o un una especie de gigantesco insecto llamado "Silth Trader" o algunos medios no convencionales que les voy a contar más adelante, pero muchas veces la gracia está en ir a pie, porque de esa forma podremos ir descubriendo una infinidad de cosas que originalmente no aparecen en los mapas, como ser: Tumbas, ruinas cavernas y todo lo que un buen explorador pueda desear.

En el interior de lugares como estos, a







veces se pueden encontrar artefactos muy interesantes que bien podremos convertir en efectivo, pero la mayoría de las veces, las criaturas que se encuentran en el interior son colocadas al azar y por lo general son bastante fieras, de manera que recién podremos aventurarnos dentro de estos sitios sin arriesgarnos a formar parte permanente de la decoración cuando hayamos subido uno cuantos niveles.

En esta aventura, la forma en la que nuestro personaje evoluciona es un reflejo de la forma en la que hacemos las cosas ya que subimos los niveles de las habilidades que vamos usando en forma individual al igual que en muchos de los primeros juegos de rol para computadora de la historia. Pero además de eso, cuando hayamos conseguido la experiencia necesaria, también nuestro personaje subirá de nivel y eso nos dará la oportunidad de modificar sus atributos principales, como por ejemplo: Fuerza, inteligencia, agilidad, etc.

Seamos civilizados

Una de las cosas más sobresalientes de Morrowind es la enorme cantidad de personajes con quienes podemos intreractuar. A lo largo del continente, las distintas razas están agrupadas en lugares que van desde pequeños asentamientos, pasando por pueblos menores hasta gigantescas ciudades divididas en diferentes distritos.

En cada población que visitemos, podremos hablar con cualquiera de sus habitantes y aquí es donde el factor paciencia entra en juego, porque a medida que vamos preguntando cosas, las opciones para seguir conversando se irán expandiendo cada vez más y por lo general el texto es bastante largo, de manera que habrá que prestar mucha atención. Aunque la información más importante nuestro personajes automáticamente la anota en su diario o jornal, si nos apresuramos o dejamos de leer ciertas cosas, podemos perdernos información sobre cosas secundarias que podemos hacer, muchas de las cuales nos pueden servir para conseguir importantes objetos o jugosas recompensas.

Pero charlar con la gente a veces no es tan fácil, porque para eso la gente tiene que confiar en nosotros y ese nivel de aceptación que los demás tienen para con nosotros siempre es influido por muchos factores entre los que se encuentra nuestra raza. Así es, en muchos lugares se discrimina a ciertas especies pero de la misma forma, las criaturas de nuestra misma raza se llevarán mejor con nosotros.

Además de eso, cada sociedad tiene sus propias características y su propia estructura incluyendo diferentes autoridades militares y espirituales y por supuesto fuerzas de seguridad, de manera que si queremos meter la mano donde no corresponde tendremos que atenernos a las consecuencias que pueden ir desde una simple multa, hasta ser encarcelados o simplemente perseguidos a muerte. Pero uno de los detalles más copados que ofrece Morrowind es que en muchos de los lugares más importantes de este continente podremos encontrar diferentes organizaciones (o gremios, para los más roleros) y casas nobles de las que podremos formar parte si reunimos los requisitos básicos.

Al empezar a formar parte de alguna o varias organizaciones, en primer lugar tendremos que acatar sus reglas, pero la gran ventaja es que podremos hacer ciertas tareas especiales que nuestros superiores nos irán encargando, para que nuestro rango dentro de tales grupos sea mayor y así tarde o temprano podremos tener acceso a entrenamiento y equipamiento que de otra forma nos sería negado. Obviamente si no respetamos los estatutos que se nos presentaron la hacernos miembro de tal o cual agrupación, automáticamente seremos expulsados o si se trata de ciertos gremios especializados en cosas no tan santas, como ser los ladrones o los asesinos, incluso pueden llegar a ponerle precio a nuestra cabeza y son detalles como estos lo que hacen de esta aventura algo único.

La interface del juego es muy cómoda en especial en lo que hace al manejo del inventario, los diálogos y los distintos menúes de opciones y lo mejor de esto es que podemos acomodar cada ventana como mejor nos parezca en incluso es posible cambiar sus



dimensiones.

Nuestro jornal, mantiene un registro detallado de cada cosa importante que hacemos y hasta podemos acceder a un índice en donde la información está clasificada alfabéticamente, salvo porque no podemos hacer nuestras propias anotaciones podría decir que no le falta nada.

Ser obsesivo tiene sus ventajas

Y si de obsesión por lo s pequeños detalles se trata, aquí los muchachos de Bethesda han roto todas las marcas ya que lo que hicieron aquí es algo de no creer ya que este juego no sólo es sorprendente en cuanto a conceptos. Cada región en este continente tiene una ambientación muy característica con su propia vegetación y fauna, con una calidad muy superior a todo lo conocido e incluso está muy por encima de juegos de acción vistos desde la misma perspectiva.

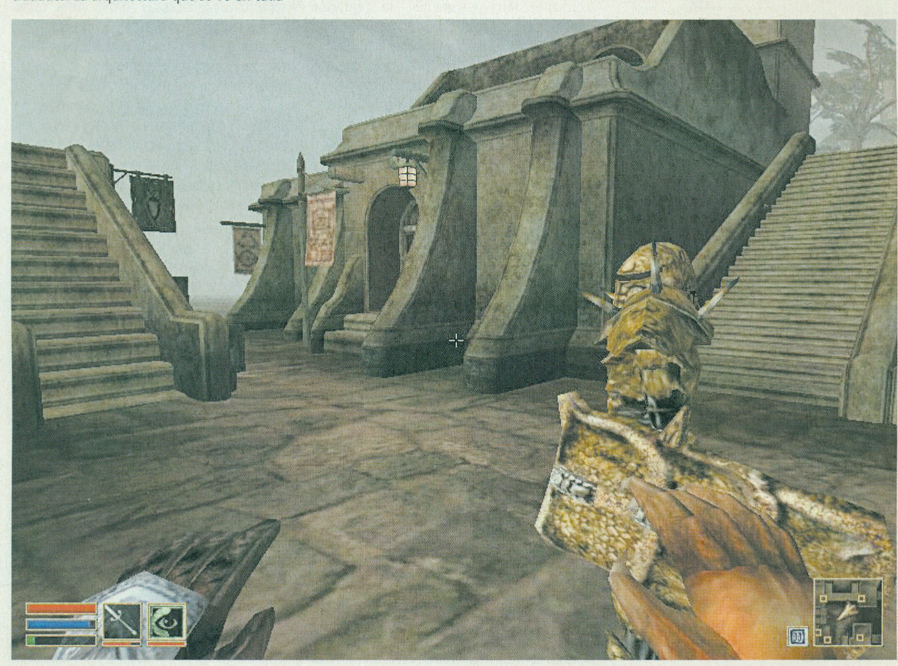
Cada región tiene características muy particulares que las destacan entre sí, especialmente en lo que se refiere a las diferentes ciudades. La arquitectura que se ve en cada lugar sigue un estilo propio de la cultura de esa sociedad tanto en sus exteriores, como en los interiores.

Por fuera las estructuras son impresionantes tanto en su diseño, como en tamaño, pero por dentro todo es aún más increíble. Cada estructura está amoblada con lujo de detalles, pero lo que más me asombró es que es posible agarrar cada uno de los objetos que están como simple decoración y cambiarlos por efectivo con el primer comerciante que veamos, aunque muchas veces también nos serán útiles para muchas otras cosas, como en el caso de las velas, antorchas o candelabros. Para que se den una idea de hasta donde llegó la obsesión por los pequeños detalles en este título, incluso es posible leer los libros que encontramos en bibliotecas o en las estanterías de cada casa y la mayoría de ellos tiene mucha información relacionada a diferentes eventos importantes de la historia de Morrowind. Algunos de estos libros, hasta nos harán ganar experiencia y en muchos otros casos agregarán importantes referencias en nuestro mapa. Pero esto no termina aquí porque incluso hasta las plantas tienen una función importante, porque de ellas podemos juntar ingredientes que además de venderlos, podemos usar para preparar nuestras pociones, que además de servir para recuperar energía, mana, mejorar temporalmente algunas habilidades y curarnos de las más diversas enfermedades, son ideales para hacer unos mangos extras en los mercados...siempre y cuando tengamos experiencia en alquimia y contemos con el equipo adecuado, para combinar los componentes.

El ciclo de los días y las noches se sucede en tiempo real, dándole a este mundo una ambientación sensacional y a esto le tenemos que sumar el cambio del clima, que ocurre al azar.

La iluminación de los escenarios es otra cosa que no puedo dejar de destacar, porque

Los modelos de los personajes tienen una calidad excelente y todos ellos están hechos en base a varios componentes básicos como ser los rostros, sus cabellos y distintos accesorios que se van combinando con enorme gama de atuendos diferentes para logra una variedad impresionante. Nuestro personaje, por su lado modifica su aspecto con cada pequeño accesorio que le colocamos y el modelo de cada elemento de su vestimenta







respeta fielmente la representación que vemos en el inventario.

En el departamento de audio, la calidad por supuesto no se queda atrás, muy especialmente en lo que hace a sonido ambiente. La música por su lado parece hecha para una película y aunque no es muy variada ayuda a que el ambiente de cada situación sea más espectacular.

El único problema es que al haber tantos personajes con quienes hablar, sólo los más importantes dirán sus líneas con su propia voz, para el resto... a leer se ha dicho.

Y ahora llegó el momento de los palos.

Era evidente que en un proyecto de semejante magnitud los bugs no iban a dejar de estar presentes y como algunos de estos problemas pueden afectar la jugabilidad, hasta que salga algún patch salvador, lo mejor que pueden hacer es prestar atención y tratar de evitarlos.

En primer lugar, el bug más importante y molesto que encontré es uno relacionado con la conducta de los guardias de las ciudades en ciertas situaciones. En ciertas ciudades, además del sector en donde están los civiles, podemos ir a los subsuelos en donde hay catacumbas o acueductos en los que siempre nos encontramos con alguna que otra alimaña molesta y al pelear contra esos bichos, a veces los guardias pueden confundir un acto de defensa con una conducta hostil sin importar que se encuentren en un nivel diferente del que estamos nosotros.

Si esto pasa, tan pronto como nos tengan a la vista los guardias se nos van a venir al humo para cobrarnos una pequeña multa lo que haría pensar que todo quedará solucionado fácilmente, pero ahí es donde aparece la parte más molesta de ese bug.

Resulta que cuando pagamos la multa, los guardias siempre confiscan los objetos que hayamos robado, sin importar en que situación, pero el gran problema es que no sólo toman los objetos que choreamos en su territorio sino que nos despojan absolutamente de TODO lo que fuimos currando de una u otra forma a lo largo del juego sin importar que lo hayamos hecho en la otra punta del continente, como si automáticamente pudieran saber de donde sacamos cada cosa.

Lamentablemente si no se dan cuenta a tiempo y graban el juego después de que esto pasó pueden allegar a salir muy perjudicados y no es algo que resulte gracioso. La única forma de evitar este grosero bug es vaciando el inventario completamente antes de pagar la multa, operación que en muchos casos es muy tediosa, pero cualquier cosa es preferible a que nos dejen como nuestros gobernantes nos han dejado en la realidad.

Otro problemita que aunque no afecta al juego en sí a veces resulta molesto es que muchos de los diálogos de los personajes son repetitivos y lo peor es que las opciones de diálogo que vamos eligiendo, no desaparecen para facilitar las cosas.

Además de eso, hay algunos otros bugs no tan molestos, como ser algunas colisiones fallidas y esas cosas que siempre pasan, pero bueno... esperamos que pronto se solucionen.

El último gran inconveniente, es que para jugarlo apenas bien los requerimientos de hardware son extremadamente elevados por lo que no muchos podrán verlo como corresponde... lástima.

De cualquier forma les aseguro que si les gustan las aventuras y los juegos de rol, por el momento Morrowind es una experiencia que bien vale las preciosas horas de sueño que hay que sacrificar para jugarlo y como si esto fuera poco hasta viene con un muy completo editor, como para dejar contentos a los que siempre quieren algo más.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una impresionante aventura épica con todo lo que un buen rolero pueda desear.
LO QUE SI: La trama, la increíble libertad de acción que ofrece, los gráficos, los modelos de los personajes, las texturas, los efectos especiales, es ultra mega largo.
LO QUE NO: Tiene algunos bugs de los cuales por lo menos uno puede afectar la jugabilidad, puede resultar extremadamente difícil para alguien sin mucha experiencia, los requerimientos de hardware son exageradamente altos.

92%
CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ultimation / Ubi Soft
INTERNET: www.destroyercommand.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: P2 233 MHz, 64MB RAM, CD-ROM 8X, Placa 3D de 8MB, Direct X 7.0
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP

DESTROYER COMMAND

UBI SOFT TE DA LA OPORTUNIDAD DE SER UN BETA TESTER

Por Sebastián Riveros

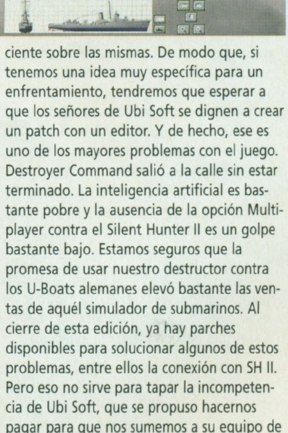
Destroyer Command era uno de los juegos más esperados. Los informes preliminares prometían un juego de primer nivel y la promesa de poder jugar en red con aquellos que tuvieran el Silent Hunter II (el simulador de submarinos de Ubi Soft) era suficiente para poner a la expectativa a más de uno. Pero lo que parecía ser un navío colosal terminó siendo una barcaza que hace agua por donde se la mire...

Que desperdicio. Sin duda, un destructor es un navío que ofrece oportunidades sin paralelo para la diversión. Es por eso que antes de probar el modo Single Player, nos preparamos para jugar al modo Multiplayer. Sabía que corría con desventaja. La oposición ya tenía bastante práctica con SH II y mi experiencia con el Destroyer Command todavía no me alcanzaba ni para baldear la cubierta. Abrí la caja, instale el juego y nos dispusimos a librar una feroz batalla en los mares virtuales. Pero me quede solo. No lo podía creer. Después de escuchar la propaganda de Ubi Soft por meses y meses, la tan ansiada conexión entre el SH II y el DC estaba ausente de la versión final del juego. Pero ese era tan solo el principio. Todos esperábamos que el nivel del juego fuese mucho más alto. Pero Destroyer Command se las arregló para defraudarnos casi en todos sus aspectos. Es una verdadera pena. Un destructor puede cumplir con misiones mucho más variadas que las de un submarino. Pero esas son posibilidades que los de Ultimation no supieron aprovechar.



Tenemos dos formas de hacernos cargo de nuestro destructor. La primera es una interface, bastante cómoda desde la que podemos controlar casi todo. La otra posibilidad es controlar los sistemas desde cada estación individual. Seguramente, los más acérrimos seguidores de la simulación preferirán la última alternativa, sin embargo este sistema de control es bastante tedioso e ineficiente. Algunas estaciones de combate presentan muchas posibilidades mientras que otras casi no son necesarias. Y la visibilidad limitada que ofrecen juega siempre en nuestra contra a la hora del combate. El aspecto gráfico está muy bien logrado, en lo referente a los barcos y portaviones. Los efectos como explosiones y humo no están a la misma altura pero son de un nivel decente. Lamentablemente, el juego funciona en 640 x 480, pero no en 800 x 600. Y sin una máquina potente, jugarlo en 1024 x 768 se hace realmente difícil.

Destroyer Command incluye 2 campañas. Cada una de ellas tiene 20 misiones que, si bien son bastante variadas, se vuelven repetitivas con el tiempo. Existe una opción para generar nuevas misiones, pero no tenemos el control suficiente sobre las mismas. De modo que, si tenemos una idea muy específica para un enfrentamiento, tendremos que esperar a que los señores de Ubi Soft se dignen a crear un patch con un editor. Y de hecho, ese es uno de los mayores problemas con el juego. Destroyer Command salió a la calle sin estar terminado. La inteligencia artificial es bastante pobre y la ausencia de la opción Multiplayer contra el Silent Hunter II es un golpe bastante bajo. Estamos seguros que la promesa de usar nuestro destructor contra los U-Boats alemanes elevó bastante las ventas de aquél simulador de submarinos. Al cierre de esta edición, ya hay parches disponibles para solucionar algunos de estos problemas, entre ellos la conexión con SH II. Pero eso no sirve para tapar la incompetencia de Ubi Soft, que se propuso hacernos pagar para que nos sumemos a su equipo de control de calidad. Un candidato fuerte para la "decepción del año".



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: De bueno, poco... Un simulador de Destructores que no estaba listo para salir a la venta.
LO QUE SI: Las texturas y modelos de los barcos, interface cómoda.
LO QUE NO: Misiones un tanto repetitivas, IA deficiente, varias de las funciones anunciadas están ausentes en la versión final.

51%
REGULAR



PROMEDIO 91%

IL-2 STURMOVIK

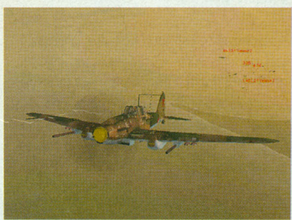
OPERACIÓN BARBAROSSA

Por Sebastián Riveros

Bueno, más vale tarde que nunca. IL-2 Sturmovik fue uno de esos juegos que se nos escapó durante el tiempo que Xtreme PC no estuvo en los kioskos. Estoy seguro de que algunos se estarán preguntando porque dedicarle un espacio a un juego que salió hace ya bastante. La respuesta es muy simple. IL-2 se lo merece. Si sos un fanático de los simuladores y todavía no lo probaste, te estás perdiendo uno de los mejores simuladores de combate de los últimos tiempos.

Concebido para ataques aire-tierra, el IL-2 Sturmovik fue uno de los aviones más duros de la Segunda Guerra Mundial. Su armamento y gran resistencia a los ataques antiaéreos transformaron al IL-2 en una pesadilla para los pilotos de la Luftwaffe, que lo apodaron "La Muerte Negra". Maddox Games logró crear un excelente simulador, uno de los pocos que se ocupan de recrear el conflicto aéreo en el frente oriental. Los gráficos del juego son realmente excelentes. Hasta los tanques y otros vehículos terrestres han sido credos con un altísimo nivel de detalle. La cabina virtual tampoco tiene desperdicio. El equipo de Oleg Maddox respeto hasta los detalles más minuciosos. El modelo de vuelô es uno de los más realistas que haya visto. De hecho, a pesar de que el juego tiene varios niveles de realismo y dificultad, nunca llega a convertirse en un arcade. La física impone respeto y se hace muy difícil controlar el avión sin un throttle, ya que tendremos que maniobrar y cambiar nuestra velocidad en forma casi permanente. El IL-2 es un verdadero tanque volador y maniobrar sin cuidado puede tener desastrosas consecuencias. Si tenemos demasiados problemas para controlar nuestro avión, podemos bajar los niveles de dificultad pero, incluso en el nivel más sencillo, el juego se sigue sintiendo como un simulador. Los modelos son realmente muy buenos. Esto no se limita a los aviones soviéticos. Los cazas alemanes y los vehículos terrestres están muy bien realizados. Las texturas, no son tan claras, pero están lo suficientemente detalladas como para dar una buena impresión. El juego compensa esto con una gran cantidad de aviones, tanques y vehículos. El visor de objetos incluye información de cada uno de ellos como así también notas acerca de cada modelo en particular. Si estás interesado en la Segunda Guerra Mundial o te interesan los aviones, el juego incluye datos bastante interesantes. Esto es más atractivo si tomamos en cuenta el hecho de que la mayoría de las veces, el frente occidental y la guerra del pacífico acaparan casi toda la atención. El juego tiene lugar durante la denominada "Operación Barbarossa", la invasión de Hitler a la Unión Soviética. Las campañas (una para los rusos, otra para los alemanes) contienen misiones muy buenas, aunque a veces, fallan en crear la atmósfera apropiada. En algunas de ellas, las misiones se limitan a "Despegá, destruí objetivo, volvé". No se nos dice cual es el objetivo principal de la operación, solo el de nuestra misión en particular y parecen un conjunto de misiones separadas, más que una campaña. Afortunadamente, ambos bandos tiene objetivos muy particulares y las misiones ofrecen la variedad necesaria para engancharnos. El juego también incluye más de 30 modelos de aviones en los que podremos volar. Lo malo es que no son 30 aviones diferentes. Hay diez modelos de IL-2 y unos ocho Bf-109 y varias reversiones de otros aviones. Mientras que es posible sentir la diferencia entre algunos modelos, otros parecen simples copias del original. Sin embargo, las robustas opciones del modo Multiplayer, el editor de misiones y los sucesivos patches con nuevos aviones (disponibles en Datafull.com) hacen mucho por alargar la vida útil de este excelente simulador que, sin duda deleitará a quienes sepan disfrutar del combate aéreo.





XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de vuelo del frente oriental.

LO QUE SI: Los gráficos en general, el mode lo de vuelo, los efectos, el Multiplayer.

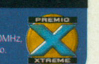
LO QUE NO: Las campañas carecen de un hilo conductor, varias versiones de los mismos aviones.

91%
CLASICO

PROMEDIO
92%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microprose / Infrogames
INTERNET: www.grandprixgames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/Me/XP, procesador Pentium II 400MHz, 64MB Ram, 16MB Video Ram, DirectX 8.1, 500MB de espacio en el disco rigido.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN hasta 8 jugadores.



GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4

GEOFF CRAMMOND'S, CON NUEVO ENGINE, CONFIA EN QUE EN ESTA TEMPORADA VA A VOLVER A ESTAR EN LO MAS ALTO DEL PODIO.

Por Daniel Herbon

Desde su primera versión, el Grand Prix ha sido sin dudas el más popular de los simuladores de Fórmula 1, y ahora, ya en su cuarta edición, podemos decir que tiene mucho más que un gran número de polígonos de diferencia.

Warm-up

Arrancamos con una intro muy buena, con modelos 3D rendereados, para llegar a un menú principal que, si bien nos muestra un nuevo, agradable y moderno diseño, nos resulta familiar por mantener el mismo "lenguaje" en las opciones de los ya clásicos antecesores.

Contamos, como siempre, con gran cantidad de posibilidades para configurar los gráficos, el sonido, los controles, y además ahora con una mini enciplopedia, que puede ser de gran ayuda para aprender acerca de la puesta a punto de nuestro auto, ya que nos detalla en qué va a cambiar el comportamiento del auto en el momento de cambiar un valor en el balance de los frenos, la carga aerodinámica, las relaciones de caja (ahora con opción de siete cambios), barras estabilizadoras, espirales, amortiguadores, diferencial, etc., y si con esto no alcanza, muchachos, consultar al mecánico amigo.

Como en versiones anteriores tenemos varios modos de juego, carrera rápida (totalmente configurable), carrera fuera de campeonato, o campeonato. Y además con la posibilidad de jugar el modo multiplayer vía LAN o el ya clásico de GP por turnos.



Largada de Spa. El nivel de detalle es espectacular.



Motores afondo.

Saliendo a pista

Una vez sentados en el cockpit, con el auto en boxes, lo primero que nos llama gratamente la atención son nuestros nuevos mecánicos poligonales, que se ocuparán de todo el soporte en pits.

Los movimientos de los muchachos fueron realizados con la técnica del "motion capture" con la colaboración de los mecánicos del equipo Arrows de Fórmula 1, es un lujo y le da mucho realismo.

Una vez que decidimos salir a pista, uno de los mecánicos nos bajará el auto, mientras otro sale a la calle de boxes para darnos el vía libre.

Ya rodando sobre el asfalto, tanto el manejo del auto como la física, son muy similares a los de las versiones anteriores. Aquellos que ya son viejos pilotos de GP, van a empezar a bajar tiempos rápidamente, el mayor cambio se nota en el nervio que tienen estos motores en comparación con los anteriores, más potentes y con muchísima más respuesta en la salida de las curvas, por eso muchachos ojo con el pie derecho, o el dedo mayor, hay que tomarle la mano. Después, lo de siempre, ojo con las acele-



La postal de Mónaco, impresionante.


Dentro del casco de Rubens Barrichello.

radas con un rueda en el pasto, y cuidado con pegarle duro a los pianitos, porque perdemos tracción o se nos desacomoda el auto.

La representación de los circuitos es excelente desde todo punto de vista: el nivel de detalle de los boxes, las coloridas tribunas llenas de gente y banderas colgadas de los alambrados o agitándose, los edificios (en Mónaco con la gente en los balcones), carteles, videowalls..., no les falta nada, es sencillamente espectacular. Los árboles son 2D, que en este caso quedan muy bien, por la buena calidad de las texturas, y porque con la cantidad de árboles que hay, si hubiesen puesto árboles 3D (que muy lindos, no son) tendríamos que jugarlo en las computadoras de la NASA para que no se arrastre.

En lo que respecto al dibujo de cada circuito, están respetados al detalle, los desniveles, la ubicación, forma y color de cada pianito, las camas de leca, la carteles de publicidad y la publicidad pintada en el cesped, los auxiliares de pista, todo parece calcado de la realidad.

Por el lado de los autos, no me queda otra que seguir tirando flores. Son espectaculares, con un alto número de polígonos gracias a los cuales se han alcanzado modelos 3D sensacionales. Además ahora cada team tiene su propio modelo 3D (algo que fue criticado en la versión anterior), y la calidad de las texturas es excelente, logrando un resultado final impecable.

Lo que podemos criticar de los autos, es que lo único que se rompe, en los toques o choques, son los alerones, delanteros o traseros, y se salen las ruedas. Esto es poco realista, sobre todo cuando se produce un accidente violento.

Dentro del cockpit (que solo los diferencia el color entre sí) no hay grandes novedades, el volante (copia fiel de los reales) con mucha información: temperatura, velocidad, combustible, tiempo de vuelta, diferencias de tiempo con el de adelante y el de atrás, cambio, número de vuelta, de todo. Pero sigue girando solo, faltan las manos 3D en el volante, al mejor estilo Grand Prix Legends.

Por los espejos se refleja todo, tribuna, cielo, pianito, edificio, auxiliar, autos, todo, es el sueño de Penelope Glamour.

Por el lado del sonido, se han incluido de una vez por todas las comunicaciones por radio desde boxes, que eran una cuenta pendiente y que aportan bastante, sobre todo en un juego de este tipo, en el que el sonido es monopolizado por el rugir del motor a nuestra espalda.

Entrando a boxes

Durante las pruebas de clasificación, cuando estamos en boxes, podemos ver desde nuestro monitor el número de autos que hay en pista y los tiempos y posiciones de largada hasta el momento. Además, en esta



La dinastía Schumacher en punta. Qué raro...


Rubens a la caza de Ralf, mas atrás David.



Alerón delantero, gomas y llenamos con súper, pagamos con tarjeta de débito.

nueva versión, podemos ver a los otros competidores como por TV, con todas las cámaras que nos da el juego, y con la información de los tiempos parciales que van haciendo. Realmente completísimo, al punto que a veces no dan ganas de salir a clasificar, sino de quedarse a ver clasificar a los otros pilotos.

Antes de largar la carrera, se nos informan las condiciones meteorológicas, que nos permite hasta este último momento a realizar algún cambio en el setup del auto, o en el compuesto de gomas. Ademas podemos programar una estrategia de paradas en boxes, como por ejemplo salir con el auto liviano de combustible para sacar alguna diferencia de entrada, y hacer dos paradas, o salir con el tanque lleno y hacer una sola parada.

Sentados en boxes, tenemos toda la info de lo que pasa en pista.

Durante la carrera, es normal encontrar a los banderilleros agitando banderas amarillas por accidentes de nuestros competidores, roturas de motor o cualquier otro desperecto mecánico, y encontrar a nuestro paso ruedas o partes de alerones que quedaron diseminados en la cinta asfáltica.

La inteligencia artificial de los oponentes ha mejorado mucho, no pilotean tan "a lo Scalectric"como en versiones anteriores, aunque mantienen algunos vicios.

Ahora si ganamos la cuerda en una frenada, no nos van a tirar el auto encima para doblar, es más, hasta pueden pasarse de largo en la curva para evitar el toque, algo que en versiones anteriores significada un "fuera de pista" para los dos. También esquivan bien las ruedas o restos de alerones en el circuito.

As?

Tenemos cinco niveles de dificultad, desde el más simple para conocer el circuito y poder seguirle el ritmo al último en pista, hasta el nivel "as". Y hablando de este nivel, nos parece que hay cosas que no tienen el suficiente realismo, como al irse de pista y quedar detenido sobre la cama de leca: esto significaría quedar fuera de carrera. Otra cosa en la que el realismo no es suficiente consiste en la temperatura de los neumáticos, la cual parece no estar calculada: cuando salimos de boxes con neumáticos frescos se comportan de la misma forma que los que teníamos antes, parecería que no hace falta llevar a la temperatura ideal al caucho para que rinda de forma óptima. Además, cuando nos vamos al pasto y volvemos a pista con los neumáticos sucios, tampoco nos afecta. Ni hablar de doblar por la parte sucia del circuito (fuera del radio). El peor fallo es la bendita bandera negra que nos muestran cuando nos pasamos en una "S" (ahora, más estricto que nunca) que no nos permite acelerar por 10 segundos, cuando en realidad deberían hacernos entrar a boxes y penalizarnos con un "stop and go" de 10 segundos. Y por si esto fuera poco, ¿dónde esta el pace-car? No, señores, aunque ustedes no lo crean, hace muchos años que está en la Fórmula 1, pero parece que Geoff todavía no se dió por enterado.

Estas son algunas omisiones que, nos parece, no deberían existir, por lo menos en un nivel de dificultad "as". O, por lo menos, ser opcionales, ya que hay juegos que ya cuentan con algunas de estas cosas (Indy 500, serie Nascar, Grand Prix Legends, F1 2001)

Recta final

Con un engine mucho más potente, que nos brinda mucho mejores gráficos en los autos y en los circuitos, con condiciones climáticas cambiantes, el spray levantado por los rivales, las gotas de lluvia pegándonos en el visor, y las luces antiniebla traseras como inquietos puntos rojos entre la tormenta, GP4 alcanza un nivel de realismo en la parte técnica espectacular. Faltan algunas cositas, como para esperar con más ganas el GP5. Todo sea por llegar al escalón más alto del podio.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El mejor simulador de Fórmula Uno de PC.
LO QUE SI: Los nuevos boxes y mecánicos 3D, los renovados escenarios, los modelos de los autos, las comunicacion por radio desde boxes.
LO QUE NO: El sistema de penalizacián de la bandera negra, sigue sin haber pace-car.

92%
CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Digital Illusions / EA Sports
INTERNET: www.easports.com.au
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 95/98/2000/XP, Pentium II 300MHz, 64MB Ram, 500MB de espacio en el disco rigido, Placa aceleradora compatible con Direct3D, DirectX 8.1.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, Internet

PROMEDIO 79%

V8 CHALLENGE

LOS PESOS PESADOS

Por Daniel Herbón

EA nos sorprende con este simulador de carreras de autos con motores V8, categoría que se corre en tierras australianas e inglesas. Si bien por aquí no conocemos mucho acerca de ella (se vé que ESPN todavía no pagó por los derechos), el juego bien vale la pena.

Los autos con los que contamos son de origen australiano, de los que por estas tierras no han llegado ni noticias. Podemos disputar el campeonato, correr tanto una carrera normal como contra reloj, y además contamos con la posibilidad de jugarlo en modo multiplayer via Lan o Internet.

Tenemos varios equipos con autos Holden, y otros con Ford Falcon, aunque ya nada tiene que ver con el viejo y querido Falcon del abuelo, que será por aquellos pagos algo así como el duelo Ford vs. Chevrolet de nuestro Turismo de Carretera.

Los autos son grandes, potentes y pesados, lo que no los hace muy dóciles a la hora de doblar, y sí muy nerviosos a la hora de acelerar. Esto va de la mano con el nivel de modelo fisico muy realista que se ha implementado, y que hará que nos lleve un tiempo considerable poder seguirle el ritmo al resto de la tropa, y ni qué hablar de ir en punta.

El setup del auto es bastante completo: suspensión, relaciones de caja, alineación, etc., nada que no conozcamos a esta altura.

Para los que no tengan volante, o algún otro control análogo, les aconsejamos que piensen en comprar uno (dólar mediante), o prepárense para sufrir. Es casi de vital importancia, tanto por la dirección como por el acelerador, al que hay que tratar con mucha dulzura, y para el que pensaba jugarlo con teclado, que olvide la idea.

La inteligencia artificial de los oponentes es correcta, nada más, sin realizar maniobras de sobrepaso sorprendentes. Se suelen ver bastante seguido toques y choques, debido a las características fisicas de los autos.

Los circuitos están bien representados, sin grandes lujos, las texturas son correctas, y los árboles, papelitos 2D de buena calidad. Los pianitos no sólo son pintados: tienen volumen, y el pasto es un terreno casi prohibitivo para nuestras ruedas, ya que ahí el auto se torna muy nervioso. Encontramos algunos circuitos conocidos como el de Adelaida y el de Melbourne, con un total nueve circuitos.



Afuera, un diluvio. Yo en mi cockpit 3D no me mojo.



En las frenadas con lluvia, es difícil salir ileso.

La calidad de los modelos de los autos es muy buena, las texturas, el efecto de las luces encendidas, las llantas, el interior con las manos del piloto, sobre el volante todo en 3D. El modelo de daños es muy bueno, después de algunas vueltas podemos ver que muchos autos del lote están golpeados, o con las luces apagadas.

Disponemos de varias cámaras para correr, y sólo de una para ver al estilo T.V. Lo malo, es que no tenemos posibilidad de ver replays, o sea que para usar la camara de T.V., tenemos que estar corriendo, lo cual es por poco tiempo, ya que empleando esa cámara, en la primera curva nos espera el pasto, y luego la pared de contención.

El clima también está calculado. Con la lluvia, como es lógico, necesitamos más metros para frenar, y desde luego, baja mucho la velocidad en curva. El efecto del reflejo de los autos y las luces sobre la capa de agua es excelente, lo que faltó es que los autos formen la cortina de spray a sus espaldas.

El sonido tambien es muy bueno, con órdenes desde boxes por radio, con el terrible rugido del motor V8, que cuando está a fondo tapa todo, y además con los gritos y murmullos al pasar por las pobladas tribunas.

Ideal para los que siempre esperan esos juegos a los que hay que dedicarle muchas horas de entrenamiento, vueltas, vueltas y más vueltas.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de autos de una categoría desconocida por nosotro,s y muy interesante por el tipo de autos
LO QUE SI: Física de los autos, nivel de realismo, sonido de los motores, modelo de daños.
LO QUE NO: No hay replays.

79%
MUY BUENO

JUEGO EXTENDIDO

LAS ULTIMAS EXPANSIONES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Red Storm Entertainment / Ubi Soft

TOM CLANCY'S GHOST RECON DESERT SIEGE

Por El General Leonardo Vargas

Después de la aparición de aquel simulador de acción militar llamado Ghost Recon, que a mí me gustó muchísimo, nos llega a estos pagos, con muchas sorpresas, la expansión que le faltaba, Desert Siege (DS), la cual nos transporta a lo largo de ocho misiones que se desarrollan en las calurosas arenas de Africa, controlando una fuerza especial norteamericana entrenada y armada hasta los dientes. Este add-on contiene mejoras que aumentan la jugabilidad, junto con algunas optimizaciones que hacen que esta expansión sea todo un éxito.

¡Formen filas!

DS se focaliza en un conflicto que se lleva a cabo en el año 2009, abarcando desde Europa hasta Africa Oriental, con una disputa entre Eritrea y Etiopía que se agrava cada vez más, motivando la reacción del gobierno norteamericano, el cual envía al grupo especial Ghost Recon al campo de batalla para hacerse cargo de la situación. Si tienen lo que hay que tener, se podrán unir a esta difícil cruzada, en cambio¡Volverán derecho a sus casas los que no estén dispuestos!
Desde ya les digo, mis soldados, que la unidad de inteligencia informa que disponemos de varias misiones con distintos objetivos, como, por ejemplo, aniquilar al líder del grupo enemigo, llegar a destino sin ser detectado, o infiltrarse rápidamente en la base enemiga después de una breve señal; así también, tendrán el típico desarme de bombas y el saboteo de material importante que nunca falta en títulos de este tipo.
Los gráficos están a la altura del juego original, impecables, con algunos retoques, se pueden ver detalladas aves volando por la zona, como también el agua que fluye a través de canales o costas, e incluso se pueden apreciar las marcas que dejan los balazos sobre las distintas superficies. Los que se enrolen con los "fantasmas", tendrán que emplear sus municiones en playas, complejos industriales, y extensos arenales, entre otros escenarios, que se ven muy detallados y tienen un aspecto bastante real. Desde ya, la ambientación desértica que nos ofrece DS puede resultarnos un poco monótona, ya que no hay demasiada variedad de escenarios sin arena, si bien las misiones transcurren tanto de día como de noche ,en diferentes lugares, la escenografía africana nos puede llegar a aburrir tarde o temprano. Igualmente, soldados, no están aquí para quejarse, sino para cumplir órdenes de su querido general ¡Hay que jugarlo! ¿Se entiende? salto rana y cuerpo a tierra, ¡Uno, dos, uno, dos! Por su parte, el sonido tiene su lugar en esta gran campaña. Algo muy interesante es que se pueden escuchar las voces de los terroristas en su respectivo idioma, gritando a causa de nuestra aparición, o el silbido del viento al estar en medio de una gran duna, así como nuestra respiración agitada al estar corriendo, y les aseguro, soldados, que van a correr ¡O las balas enemigas les van a agujerear el casco! A trotar... ¡Vamos, vamos, vamos! El EAX (sistema de efectos sonoros posicionales) fue mejorado con respecto al juego original, el mismo reproduce los sonidos característicos de los diferentes ambientes que nos toca recorrer, como también, el sonido de las distintas armas que portemos ¡Sigaaaan! ¡Vamos, vamos, vamos!
De todas las mejoras, la inteligencia artificial, es el punto más trabajado, tal es así, que al embestir a un numeroso grupo de enemigos ¡Los mismos corren a esconderse como gallinas!, o a tomar posiciones defensivas, dependiendo del ataque. Los chicos malos se agachan y se cubren con cualquier cosa que tengan a su disposición (vehículos, cajas, árboles, etc.)
Hablando del juego multiplayer, se agregan dos modalidades nuevas. Una es Domination: los jugadores de un bando empezarán la partida en un determinado mapa, tomando posiciones al azar, y a su vez los miembros del otro equipo controlarán un área a dominar, quienes consigan estar el mayor tiempo posible en dicho lugar en un tiempo establecido ¡Ganan!. El modo Siege es dife-rente, ya que se enfrentan dos equipos: uno, encargado de defender una instalación, y el otro, intentando infiltrarla, si algún integrante del grupo asaltante llega a la zona central de dicho establecimiento y la captura, aunque sea sólo por cinco segundos antes que el tiempo termine ¡Gana!.
En resumen, es una orden que compren Tom Clancy's Ghost Recon, para que puedan jugar con mucho orgullo su excelente expansión (así sea en Single Player o Multiplayer), que desde ya se las recomiendo... y ahora ¡De frente marr!... ¡Soldado Nigro fiiiirme!... ¡soldado DaN, al calabozo por mentiroso!


Desert Siege contiene escenarios muy realistas.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Nuevo juego de simulación 4x4 de la mano de Clever's Games.
LO QUE SI: Realismo de manejo, sistema de daños, soporte FF, gráficos en general.
LO QUE NO: Demasiado corto, pocos modos de juego y pistas. No posee licencias oficiales.

75% MUY BUENO

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Maxis / Electronic Arts

THE SIMS: VACATION

Por Leonardo "Muñecoide" Vargas

Así es, después de matarnos jugando a la expansión anterior Hot Date tratando inútilmente de levantar chicas por doquier, había que tomarse unas vacaciones, así que el bueno de Will Wright nos trae en esta nueva ocasión The Sims: Vacation, la cuarta expansión que trata de que nuestros queridos sims se tomen de una vez por todas las largas vacaciones que se merecen en las afueras de aquel reiterativo barrio que siempre los rodeo. Entonces, hagamos ya la valija, vayamos preparando la caña de pescar y el traje de baño para sumergirnos de lleno en este excelente add-on.

Como pasaba en Hot Date, en Vacation tenemos la opción de llamar al taxi (en caso de que dispongamos de un teléfono en la casa, obvio), solo que en este caso sirve para ir al paraje que la compañía vacacional nos propone por nada mas ni nada menos que quinientos morlacos. Una mágica isla al mejor estilo Disney nos dará la bienvenida en sus tres temáticos sitios, playas; campings y ski resorts ¡como Bariloche!.

Al dejar la casa se suspenderá todo lo rutinario para que estos muñecoides disfruten de buenas semanas de ocio, solo habrá que acordarse de comer, dormir, etc. Pero también habrá que acordarse de los amigos ya que con el paso del tiempo la amistad se ira deteriorando, pero a no alarmarse, en varios lugares se encontraran distintos "shops de regalos" donde tendremos toda clase de postales a nuestra elección para poder enviarles y así mantener viva la preciada amistad que los une.



El snowboard es un deporte muy peligroso.

Uno de los lugares donde nuestros sims podrán pasar un buen rato es en la playa, donde podremos alquilar las infantiles herramientas para hacer castillos de arena para los sims más chicos, así como, del mismo modo tenemos una caña de pescar para los sims con personalidad mas calma, no puede faltar la clásica cesta de picnic y la archiconocida bola de voleibol para que también podamos armar un partidito cerca del mar. Es muy divertido ver a nuestros sims corriendo a buscar la pelota o cuando los mismos le pegan fuerte para que el adversario la vaya a buscar lejos de la red. Muchas de estas animaciones son puramente nuevas, y tienen un detalle pocas veces visto en el juego, ¡muy bien logrado!. Una recomendación, no armar partidos con ingleses.



En la zona del camping hay demasiado entretenimiento.

El camping también es una buena opción, podemos alquilar un arco y flecha para probar nuestra puntería y retar a otros sims a una ronda de tiros. También hay sujetos disfrazados (entrenados para divertir) que pululan por ahí dependiendo del lugar, como en este caso, Robin Hood, que mantendrán ocupados a los niños mas caprichosos para que los adultos se puedan distraer y hacer de las suyas.

El paraje alpino sugiere varios hoteles (caros y baratos) para pasar la tarde o varias noches con total comodidad disfrutando de todas las instalaciones que poseen, piletas de natación; millonarias suites o tiendas de compra. Para poder hospedarse solo habrá que firmar aquel famoso libro hotelero donde la amable recepcionista nos indique.

El snowboard esta presente, pero de una forma bastante simplificada, teniendo a nuestra disposición una rampa al estilo Tony Hawk que hará feliz al sim mas canchero.

Nuestros muchachos tienen una gran variedad de objetos e ítems para interactuar, ¡mas de 125 nuevos!, desde aparatos medidores de fuerza, maquinas de videojuegos así como muñecos de nieve que podremos construir y a su vez destruir una vez terminado, cool!.

Algo me llamo muchisimo la atención, y es que en cualquier lugar que estemos de la isla podremos alquilar un detector de metales para buscar monedas perdidas en el suelo, ahora digo, ¿quien va de vacaciones a una paradisiaca isla vacacional y se pone a buscar cambio en monedas con un detector de metales?... ¡tiene que estar totalmente loco!, es un detalle bastante absurdo que a la gente de Maxis se le paso por alto... o eso quiero pensar. La opción que incluye y termina siendo la más innovadora es que ahora podemos dormir fuera de casa alquilando una carpa o iglú, depende la zona, y así no tener que correr a nuestras casas cuando se nos termina la energía como sucedía en Hot Date, esta opción era evidente ya que sino tendríamos que dejar de vacacionar para ir a dormir (¡). En pocas palabras, este add-on no te puede faltar si sos fana de Los Sims y aclaro que es una muy buena alternativa para que se vayan un poco de vacaciones y dejen, de una vez por todas, el maldito pinball.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La cuarta expansión que agrega las merecidas vacaciones a Los Sims.
LO QUE SI: Los tres climas temáticos que ofrece la Isla Vacaciones. ¡Jugar voleibol!. Los 125 items y objetos nuevos. La música.
LO QUE NO: Es la expansión menos innovadora. El absurdo detector de metales. Sigue sin haber mascotas o animales. Que a Will Wright no le gusten las mascotas o animales.

82%
EXCELENTE

HARDWARE

UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

SOUNDBLASTER AUDIGY

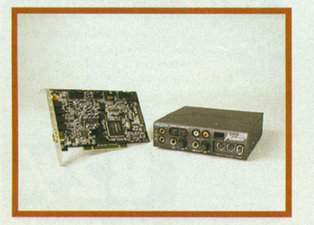
¡OID MORTALES!

Por Martín Erro

Sound Blaster nos tiene acostumbrados a productos de una calidad impecable, destinados , desde su lanzamiento a ser lideres de mercado. Y esta no es la excepción , sino todo lo contrario, la confirmación de la regla .La linea Audigy, no solo llego para quedarse, sino (como es costumbre de Creative) para mezclar las cartas y volver a dar.



Para que me vayan entendiendo de que estoy hablando, El chip Audigy es al sonido lo que fue el chip GeForce al video. Con esto les estoy diciendo todo, mas potencia, mejor calidad e importantes avances en tecnología de plataforma.
Creative en su modelo anterior "Live" habia presentado el verdadero Surround , pero con algunos problemitas de compatibilidad con algunos mothers con chipset Via. Luego lo soluciono y agrego la tecnología Dolby 5.1, en sus versiones Live 5.1 que introducía la posibilidad de conectar 4 parlantes y un subwoofer sin necesidad de un conversor Dolby 5.1 Bueno, para empezar Audigy es cuatro veces mas potente que el modelo anterior y con una distorsión menor del 0.004 %. Y vaya que es un avance. Los que pasamos de la SB 64 o 128 a la Live!, notamos una baja de volumen muy grande, que perdonamos por el Surround que nos traía un nuevo mundo a nuestros oídos .Con este nuevo chip han solucionado el tema del volumen y le han agregado, entre otras cosas, soporte para EAX® ADVANCED HD™.
Esta nueva tecnología nos trae Environment Morphing, Panning, Reflections y Filtering, que traducido al castellano significaría transición mas suave de un ambiente a otro, ubicación de un sonido en el espacio virtual, ecos y filtros para darle acústica cuando fuera necesario. Por ejemplo si estamos en una catedral, castillo o cueva donde hay mucho eco y salimos, no se corta el efecto como hasta ahora sino que hay una transición suave y natural. Si escuchamos un tiro, espacialmente va a estar donde provino, cosa que no necesitaremos verlo para saber de donde vino. Y por sobre todo darle una mayor naturalidad al entorno acústico, que refleje la realidad .



¡Neneeee , baja el volumen!

Para los amantes de la música, por sobre los juegos, también pensaron en ellos. Anoten: reproducción de 64 canales de sonido con muestreo independiente, conversión digital y analógica-digital de 24 bits a 48 khz y conversión a sistema de parlantes 5.1, grabación a 16 bits, con muestreo que va desde los 8 a los 48 khz, 131 canales de audio por hardware, admisión de señales de 24 bits y 96 khz a través de SPDIF con utilidades como el "clean up" que permite "limpiar ruidos" de tomas análogas como un cassette o un VHS o el "time scaling", que permite aumentar o disminuir la velocidad en tiempo real de una melodía sin perdida de calidad, je, una pavada ¿no?.
Si a todo esto le sumamos la incorporación de un puerto SB1394 (versión SoundBlaster del puerto IEEE1394 comúnmente llamado firewire) y salida SPDIF , creo que van a entender el porqué catalogo de excepcional esta placa .
Y en estos dos puntos me detengo, pues no todos están al tanto de lo que es un puerto firewire, o para que sirve una salida SPDIF. El puerto firewire (nombre que popularizo Apple para este puerto) , técnicamente conocido como IEEE 1394 (Institute of Electrical and Electronics Engineers), es el estándar de periféricos mas rápido desarrollado hasta el momento, la friolera de 400 mps, especialmente elegido para multimedia como transmisión de datos desde videocámaras hasta unidades de disco (30 veces mas que el USB) .Permite la conexión de hasta 63 dispositivos con cables hasta 4.25 mts y es conectable y desconectable en uso o sea que no necesitamos reiniciar la compu para que nos tome el dispositivo (algo similar al USB).





El SPDIF (que es la abreviatura de Sony Philips Digital Interface) permite una transmisión de datos de 24 bits y 96 khz y que se usa con un cable coaxial de alta perfomance y libre de interferencias .

Uh , ¿cuál me compro?

Los placas con el chip Audigy, que presentó Creative son los clásicas MP3, Gamer o también conocida como Player, Platinum (con panel frontal de controles, entradas y salidas y control remoto) y la Sound Blaster Ex (con panel externo y control remoto)

La Mp3 viene con el paquete de utilitarios típico que nos tiene acostumbrado Creative mas PlayCenter (Ripeador de MP3 y WMA, grabador,etc), MixMeister y Mixman Studio Remixer (Mezcladores tipo DJ), Oozic Player (creador de videos 3D que se mueven según el audio), y el FireNet 2.0 (Administrador de red para firewire)

La Gamer trae FireNet 2.0, Goldmine Demo (programa interactivo que muestra las posibilidades para juegos que tiene la placa), PlayCenter y el juego Giants:Citizen Kabuto.

La Platinum trae Firenet 2.0, PlayCenter, Oozic, MixMeister, MixMan, Ulead VideoStudio 4.0 (editor de video), Audio Suite de Steimberg (estudio de edicion y grabacion de MIDI), Viena SoundFont Studio (editor de samples, sonido y música), centro remoto (controlador del mando a distancia infra que trae la placa) y el juego Deus Ex .

La Platinum EX nos brinda los mismos soft que la Platinum, menos el Deus Ex, pero con el Acid Dj (mezclador) y el FruityLoops (secuencer de patrones variables).

Instalación y requerimientos

Para instalar la Gamer o la MP3 necesitaremos como mínimo tener Pentium 266 o AMD K6 300 , Mother compatible con un slot PCI libre, 64 MB de RAM (preferible 128 MB), 600 MB de espacio en el disco duro, Windows 98, 98 SE, NT 4, 2000, ME o XP .Esto es lo mínimo, pero si queremos usar el puerto SB 1394, las posibilidades del sistema operativo se reduce al Windows 98 SE, 2000,ME o XP y un procesador mínimo de Pentium 2 350 MHZ o AMD 450 MHZ .

Para la Platinum necesitaremos lo mismo mas un slot frontal tipo 5 ¼ libre para la ubicación de el frente de controles.

Para todas necesitaremos , aparte tener un slot trasero libre para ubicar el soporte MIDI/Joystick que por primera vez viene separado y unido por un conector interno .

La Gamer y la MP3 se instalan como cualquier placa PCI , con el agregado que si queremos utilizar el conector de joystick/MIDI , tendremos que instalarlo en el slot adyacente al de la placa .

La Platinum EX cuesta un poquito mas, porque además del proceso de instalación de la placa PCI , tendremos que ubicar la placa conectora con el panel frontal externo, que a su vez requerirá una alimentación adicional con un conector de energía similar al de la disketera .El panel externo y la placa van conectados por un cable de 49 pines y otro SB1394 . Y listo la parte física, ahora lo único que debemos hacer es instalar los drivers y los utilitarios que queramos .

El panel externo de la Platinum EX trae lo mismo que la Platinum brinda con su panel frontal (controles de volumen, línea de entrada con control de volumen, MIDI in/out, auxiliares de entrada left/right, óptico in/out, SPDIF in/out y SB1394).Y si, los Creative´s boys pensaron que mucha gente podría estar limitada por la capacidad de slot frontales libres y por eso crearon esta controladora externa .

Conclusión

Si estas pensando en cambiar tu placa de sonido para poder aprovechar las posibilidades que te ofrece una placa actual, no lo dudes , Audigy es lo mejor que ha salido hasta el momento, sea para jugar, ver una película en DVD y aprovechar los distintos paneos ambientales (Si, esos que hacen que el tiro lo escuches atrás, las explosiones adelante, etc) o para audio semiprofesional. O sea , no la dejes pasar .

SOUND BLASTER EXTIGY

¡SAQUEMOS TODO AFUERA!

Por Martin Erro

Creative presenta la primer placa de sonido externa. Pensada para los que no quieren abrir la PC , o para los que la configuración de hardware (Mother con limitaciones, por ejemplo) no les permite agregar placas PCI y tambien para los poseedores de notebooks, que no quieren verse mas limitados en cuanto a sonido se refiere.

La Sound Blaster Extigy es una placa de sonido externa que se conecta con el CPU a traves de un cable USB, solucionando el problema de muchos usuarios de notebooks, que quieren , por ejemplo ver una buena peli en DVD y escucharla como se debe, pues no solo trae conexión para parlantes 5.1 (Surround envolvente) sino que brinda una potencia nunca antes escuchada en PC portátil .O para aquellos que quieran jugar y escuchar los efectos de sonido como es debido (no olvidemos que hace rato que están viniendo modelos de Notebooks con placa aceleradora de video).También es posible editar sonido y música externa, gracias al conector MIDI, que aquellos músicos que van de acá para allá con sus PC portátiles, agradecerán poder trabajar como es debido . Esta flamante placa ofrece un sonido de 24 bits a 96 khz con una relación señal/ruido de 100 db, actúa con un decodificador Dolby 5.1 . Y aquí me quiero detener . La Extigy trae como novedad, la posibilidad de poder usarla sin la PC, como decodificador Dolby, para usarla con otros dispositivos en los cuales queramos poseer dicha tecnología (TV, Equipos de Audio, etc.) .

Además brinda toda la tecnología que vemos en la línea Audigy, como por ejemplo, soporte para EAX 1 y 2 y el EAX Advanced HD. En cuanto a conexiones posibles, En su parte trasera incluye MIDI In/Out, SPDIF y



conectores para satélites y subwoofer. La alimentación se logra a través de un transformador de 12v y como si todo esto fuera poco el paquete viene con un control remoto full.¿Qué tal?.

El software incluido abarca PlayCenter (Permite organizar y reproducir música digital); Audio Stream Recorder (configuración de lista de pistas de las estaciones de radio Internet favoritas y grabación de programas),centro minidisc, grabadora y mezcladora, IM Tuner (soft utilizado para escuchar el 'Best of Planet' Internet Radio en su PC y seleccionar entre más de 30 estaciones), MixMeister (Permite mezclar música de archivos MP3).

INSPIRE 5.1 5300

¡SALVAJE PODER!

Por Martin Erro

Junto con la linea Audigy y la novedosa Extigy , Creative lanza al Mercado el sistema de parlantes Inspire 5.1 5300 (5.1 = 5 satélites y 1 Subwoofer) como complemento ideal de estas flamantes placas.

Obviamente, no podían sacar sendas placas al publico sin acompañarlas con una nueva línea de parlantes que aprovecharan a full las posibilidades de la nueva tecnología .La línea Inspire 5.1 5300 utiliza seis canales independientes compatible con Audigy, Live 5.1 y Extigy .A su vez podemos recrear el entorno 5.1 con una señal 4.1, gracias a un entorno de cinco satélites mas un subwoofer con caja acústica de madera para realzar los graves .Los satélites vienen con un sistema de ajuste para sujetarlos al escritorio o al lugar que destinemos para ellos o si no, podemos optar por adquirir (por separado) los "pies" para los parlantes traseros .

Si hablamos de potencia real o RMS, tenemos que hablar de seis watts por canal (cinco canales) para los satelites y dieciocho watts para el subwoofer , repuesta desde 47 Hz a 20 kHz ,soporte para EAX y DirectSound y señal de ruido de 75 db .



También disponemos de un control a distancia por cable, con un led indicador ,un interruptor de energía y un control de balance frontal y trasero. En la parte estética tenemos que aportar que si bien viene de color negro, los paneles frontales se pueden cambiar , logrando una personificación del sistema .

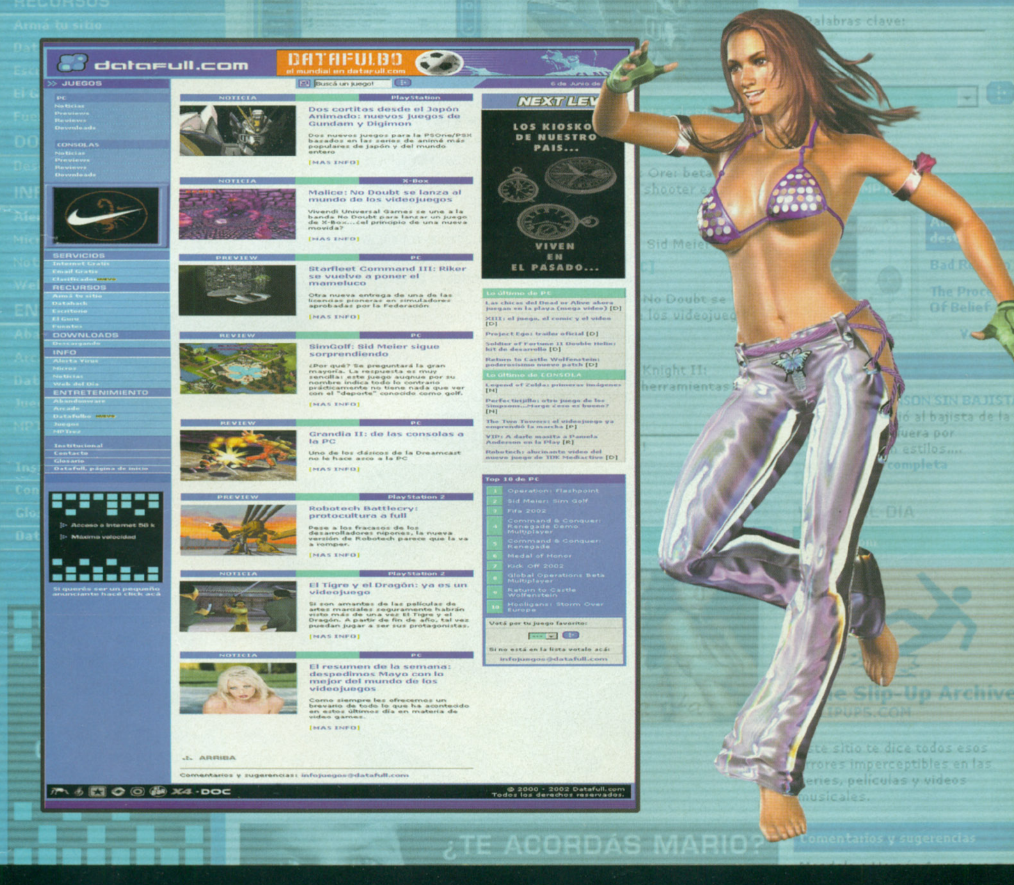
La diferencia que encontramos con el modelo 5100 , además que este viene bulk , son los 12 watts del subwoofer (y es mas chico de tamaño), iguala en potencia de satélites con el 5300, pero la frecuencia de respuesta va de los 44 Hz a los 20 kHz. y señal de ruido de 80 db.

En cambio el modelo 5700, viene con un amplificador y decodificador Dolby Digital y DTS multicanal que permite conectar al sistema, además de la placa de sonido, diferentes fuentes de sonido externas (DVD, TV, etc).Si hablamos de potencia, debemos contar 30 watts para el subwoofer, 7 watts para los satélites y 21 watts para el central .La frecuencia de respuesta es de 35 Hz. a 20 kHz. y la señal de ruido es de 76 db .¡Ah, me olvidaba! Trae control remoto infrarrojo.

¿Necesitas estar informado los 30 días del mes?

datafull.com

Enterate día a día de todo lo que sucede en el mundo de los videojuegos



El equipo de **XTREME PC** te mantiene al tanto con las novedades más importantes hasta que salga el número que viene!

EL BUNKER

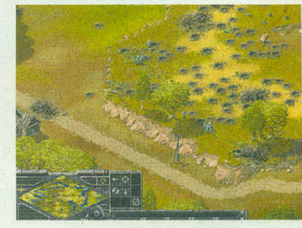
APRENDIENDO EL ARTE DE LA GUERRA VIRTUAL DE LA MANO DEL GENERAL ERWIN

HOY PRESENTAMOS: HACIENDO EL AGUANTE EN SUDDEN STRIKE, PARTE 1

Por Diego "Erwin" Bournot

Al igual que en una guerra verdadera, en los juegos de estrategia en tiempo real, muchas veces no basta con la fuerza bruta para ganar. No. Para triunfar, hay que saber hacer uso de varios factores: la astucia, la inteligencia operativa, la superioridad tecnológica si la hay, saber desgastar al enemigo haciendo buen uso de los recursos defensivos, y a su vez, saber explotar la iniciativa al máximo.

Podríamos argumentar que a veces, la superioridad numérica sí es decisiva. En la Segunda Guerra Mundial, alemanes y japoneses se embarcaron por sí solos en una guerra contra el resto del mundo, sin detenerse a pensar que, a lo peor, el resto del mundo era más potente. Y lo pagaron muy caro -especialmente los alemanes-: con una derrota calamitosa, la pesadilla de más de 6 millones de bajas, una economía en ruinas, la mitad de su país dominado por el comunismo ruso durante 4 décadas, y lo que fué peor; quedando en la Historia como el ejemplo de cómo se castiga a las naciones viles. La potencia militar e industrial combinada de norteamericanos, rusos y británicos terminó por sumergir a Alemania bajo un alud de acero. Pero esta victoria no se logró tan sólo gracias a la abrumadora superioridad numérica: tras las inacabables columnas de tanques rusos T-34 y de M-4 Sherman norteamericanos, se encontraban cerebros brillantes, como el mariscal Zhukov o el general Patton, que sabían perfectamente cómo lograr la victoria. Sin líderes como ellos, la simple fuerza de los números quizás no hubiera sido suficiente, o, de haber bastado, hubiera requerido un sacrificio humano mucho mayor: las magníficas fuerzas armadas alemanas, a pesar de ser



superadas en número en proporciones hasta de 10 a 1 hacia el final de la guerra, eran un hueso duro de roer, y vendieron muy cara su derrota.

Sudden Strike te da la posibilidad de compararte con los cerebros militares más prominentes de la Segunda Guerra Mundial, y ver si podés hacerlo mejor. Olvidate de Command & Conquer, Starcraft y todos los juegos por el estilo: aquí no hay que juntar minerales, Tiberium, ni nada parecido; no podemos reponer las unidades perdidas fabricando nuevas, ni disponemos de upgrades a nuestra tecnología. Los recursos disponibles son los que ves en pantalla al comenzar la misión, y tan sólo podrás disponer de algunas tropas de refresco en base a tus logros en el campo de batalla. A decir verdad, Sudden Strike es un estratégico basado en misiones "de soldaditos", pero a una escala mucho más vasta. Realmente, el realismo de este juego asombra. Y ni qué hablar de su nivel de dificultad, que asemeja el de una campaña real.



Para alcanzar el éxito en Sudden Strike, la táctica a seguir difiere mucho de aquella utilizada en juegos como los de las series Command & Conquer, o Dune, por ejemplo. Al no contar con bases productoras de unidades que defender ni atacar, no es posible fabricar hordas de tanques y hacer valer la superioridad numérica, ni estrangular el

esfuerzo de guerra enemigo negándole los recursos estratégicos: vale decir, es imposible realizar un "embargo económico" destruyendo sistemáticamente los Harvesters enemigos. Cada tanque con que cuentes en cada misión es irremplazable, y como tal debe ser cuidado. En este juego es donde alcanzan su real dimensión los inapreciables vehículos de recuperación y mantenimiento de unidades, por lejos las unidades más valiosas del inventario. Teniendo en cuenta que en cada escenario, por lo general te encontrarás en una clara inferioridad numérica, es necesario agudizar el ingenio al máximo, haciendo el mejor uso posible de tus unidades. A continuación, te ofrecemos una guía práctica de cómo utilizar cada una de ellas.

La Artillería

Bien llamada el "Dios de la Guerra", la artillería es esencial para ganar cada escenario en el que cuentes con ella. Bien utilizada, es un factor decisivo. La misma se divide en tres tipos: antiaérea, contracarro y de campaña. La artillería antiaérea, como el famosísimo FLAK 88 alemán, sin duda el mejor antiaéreo de la guerra, es indispensable para proteger nuestras unidades más susceptibles de ser destruidas por los ataques aéreos enemigos, que te puedo asegurar que no van a faltar. Por lo tanto, es necesario situarla junto a los vehículos de reparación y mantenimiento de unidades, los vehículos de apoyo como los camiones-hospital, y sobre todo, junto a la inapreciable artillería de campaña.







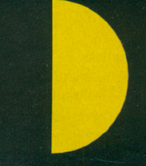
Los cañones contracarro, como por ejemplo los PAK 40 de 75 mm. alemanes o los rusos de 76.2 mm. tienen su importancia también. Al ser unidades fijas, que sólo pueden moverse a velocidad razonable con la ayuda de un camión, y constituir al mismo tiempo la primera línea de defensa, es más que probable que sean destruidos durante la lucha. Pero situándolos estratégicamente, por ejemplo a ambos lados sobre los barrancos que bordean un camino, o escondidos bajo un árbol o junto a una casa desde donde puedan batir una carretera, cobrarán un altísimo "peaje" a las fuerzas enemigas en avance, en especial a sus tanques. A su vez, es posible utilizarlos para tender emboscadas a las fuerzas de tanques enemigos, utilizando un vehículo rápido de reconocimiento (como por ejemplo las motos con sidecar de la infantería alemana) para "provocar" a los tanques enemigos y emprender la huida, atrayendo a los mismos hacia la boca de nuestros cañones antitanque.

La artillería de campaña, como la rusa de 76.2, 122 y 152 mm. o la alemana de 105 y 150 mm, son imprescindibles a la hora de destruir puntos fuertes, bunkers o posiciones artilleras enemigas. A su vez, son excelentes para ablandar a las columnas de blindados enemigas en avance, para que los cañones contracarro y tus propios tanques les den el golpe de gracia. Como es imposible ganar los escenarios mediante asaltos frontales, por estar en franca inferioridad numérica y la imposibilidad de generar unidades, hay que suplir esta carencia mediante un buen uso de la artillería de campaña, y su gran poder destructivo de largo alcance. Lo ideal consiste en utilizar las motos con sidecar, o un APC, para descubrir las tropas enemigas, y utilizar la artillería para destruirlas a distancia. Obviamente, la artillería no cuenta con protección de ninguna clase, y es muy vulnerable al fuego de contrabatería, al fuego directo de los tanques enemigos o a los bombardeos, por lo que es necesario protegerla con todos los medios a nuestro alcance. Para maximizar su efectividad, lo ideal consiste en colocarla a retaguardia de una cortina de tanques propios, y con un par de vehículos de apoyo y reparación por cada cañón de campaña. El acompañamiento se completa con una moto o un APC para tareas de reconocimiento.



En nuestra próxima entrega, finalizaré esta guía práctica sobre Sudden Strike hablando sobre la forma de utilizar eficientemente el apoyo aéreo, los tanques, la infantería y las unidades de apoyo.

TRUCOS



SI ESTAS POR TIRAR LA TOALLA, ACA TENES LA SOLUCION

UNA PEQUEÑA GUÍA CON LOS SECRETOS DE GRAND THEFT AUTO 3

Como les dije en el review, este impresionante juegazo tiene más cosas ocultas y curiosidades de las que se imaginan, pero no desesperen, porque en esta breve, pero suculenta guía les voy a ayudar a descubrir todos estos secretos.

1-Amor de alquiler

A veces, salir de joda un rato puede ser saludable, en especial si eso nos deja con más energía de la que normalmente podemos tener, y para eso, nada mejor que una simpática minita que nos acompañe por un rato, pero momento porque para poder conseguir compañera, primera hay que tener con qué impresionarla, y para eso nada mejor que un buen auto deportivo.
El modelo con más chapa que podrán conseguir en la primer isla está en una concesionaria muy cercana al cuartel de bomberos. Con tan sólo atravesar el vidrio con otro auto, podrán hacerse de este poderoso bebé, y ahora sí, llegó la hora de la verdad.
En primer lugar tienen que encontrar una prostituta, cosa que no les resultará muy difícil, ya que van a poder reconocerlas fácilmente porque siempre van muy ligeras de ropa. A pesar de que siempre podrán encontrar a estas chicas en cualquier parte de las tres islas, si van al barrio conocido como "Red Light District" (también conocido como zona roja) en la primera isla, las encontrarán en abundancia, así que elijan la que más les guste y acérquense a ella con el auto.
Manténganse a la par de ella hasta que la joven empiece a mirarlos y mostrar interés por ustedes. Cuando eso pase, deténganse y esperen a que ella se decida y suba al auto. Una vez que ya tengan a su compañera con ustedes, simplemente busquen un lugar bien



2-Explorar tiene sus privilegios

solitario y apartado de las miradas indiscretas (como algún embarcadero), y listo, luego de un breve pero feliz momento, la chica se bajará luego de cobrarles su tarifa, pero dejándolos con 125 puntos de energía... lindo negocio ¿No?
Pero si desean recuperar también la platita que gastaron... bueno eso se los dejo a ustedes.



A lo largo de las tres islas de Liberty City, hay unos objetos especiales llamados "Hidden Packages", y hay un total de 100 en todo el juego. Estos paquetitos que aparentemente no sirven de mucho, son una de las cosas más importantes de GTA3, de manera que les recomiendo que se tomen un buen rato, para dedicarse a explorar hasta los rincones más insólitos de cada isla hasta que encuentren todos los que puedan.
El tema es que, cada 10 paquetitos que encuentren, un arma se habilitará justo en la puerta de cualquiera de sus escondites en las 3 islas, lo que les evitará quedarse en bancarrota a la hora de conseguir armas grosas.

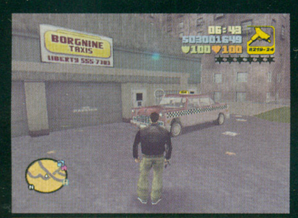
3- Paramédicos de la vida

Los trabajos honrados también tienen sus recompensas, y en el caso de las misiones como paramédicos, todo lo que tienen que hacer es rescatar a 50 personas para que se les habilite justo en la puerta de los escondites, un "power up" que les devolverá toda la energía.
Cuando hayan s a 100 heridos, habilitarán un "power up" de adrenalina, y si llegan a hacer más de16 misiones de corrido con la misma ambulancia, el protagonista nunca más se cansará cuando corra. Las misiones de paramédico son acumulativas, así que si destruyen una ambulancia no se preocupen, consigan otra y listo. Si quieren ver cuántos pacientes salvaron hasta el momento, pongan al juego en pausa y seleccionen la opción "Stats".

4- Rolando Rivas Taxista

Si deciden dedicarse a la noble profesión de ser tachero, tienen que armarse de paciencia, y una ve que hayan transportado 100 pasajeros habilitarán un nuevo modelo de taxi llamado "Borgnine". Este nuevo auto tiene un aspecto similar al modelo de taxi llamado "Cabbie", pero es de color bordó, y la gran ventaja que tiene es que es muy rápido, tiene una enorme maniobrabilidad y es mucho más duro que

otros autos.
Este nuevo taxi podrán encontrarlo estacionado en la puerta de una agencia de taxis que está cerca del cuartel de bomberos en Portland, la primer isla.
Una de las mejores recompensas es la que conseguirán trabajando de bomberos, pero esto recién se les dará a largo plazo. La idea aquí es apagar 30 fuegos en cada una de las tres islas, y cuando lo hayan hecho habilitarán nada menos que el lanzallamas, que al igual que las otras cosas encontrarán en la puerta de sus escondites.
Les sugiero que las 30 misiones de bombero de la primer isla las hagan antes de pasar a la segunda, porque mientras más progresen en el juego, más serán las pandillas de este lugar que los van a odiar, y eso les puede complicar el panorama más adelante.



6- El largo brazo de la ley

De todos estos oficios adicionales, el que otorga el mejor premio es el de vigilante, sobre todo porque los primeros beneficios se pueden ver relativamente a corto plazo. Acá la cosa es muy sencilla, consigan un patrullero, un auto del FBI, un camión de S.W.A.T o un tanque, y en el modo "Vigilante" tienen que reventar a 20 delincuentes en cada isla. Cada 10 chorros que bajen se les habilitará una estrella para calmar los ánimos de la policía en la puerta de la guarida (sólo podrán obtener 2 por isla), y eso les ayudará a zafar en situaciones muy peligrosas.



7-Jugando con pirotecnia

A lo largo de Liberty City encontrarán estacionadas unas camionetas celestes (muy similares a una Traffic) con un logo de una juguetería en el costado. Si se suben en ellas, podrán jugar una pequeña misión especial en la que, con unos simpáticos autitos a control remoto, van a tener que reventar los autos de la pandilla que les indiquen.

8- BF Injection

Una vez que completen una misión llamada "Sayonara Salvatore", este poderoso buggy llamado "BF Injection" quedará habilitado y podrán encontrarlo estacionado en la zona de los monoblocks que está cerca de la guarida en la primer isla.



9- Una figurita difícil

Tarde o temprano, tendrán que hacer una misión en la que van a tener que llevar a uno de los personajes importantes desde el parque central de la segunda isla hasta el aeropuerto en la tercer isla. Cuando lo hayan dejado en su destino, él les dirá que pueden quedarse con su camioneta, y en el mapa podrán ver en dónde encontrarla. Esa camioneta ("Patriot") es muy similar al modelo que anda por las calles, con la pequeña diferencia que ésta es invulnerable a las balas. El tema es que éste es el único momento en el juego en que podrán conseguir este tan peculiar vehículo, así que métanlo en alguno de los garajes de sus escondites y cuídenlo como si fuera de oro.



10- Coleccionando autitos

Luego de que hayan cumplido una serie de misiones principales, recibirán un mensaje en el pager que les dirá que tal o cual garaje necesita distintos tipos de vehículos (tendrán acceso a todos ellos cuando lleguen a la tercer isla). En la puerta de esos garajes verán un listado con los nombres de los autos que necesitan y a medida que se los vayan entregando, verán como los nombres que ya están, van quedando tachados. Cuando hayan llevado todos los autos que les piden en cada garaje, aparecerán una serie de símbolos con el logo de GTA3 en su interior, y cada símbolo corresponde a uno de los modelos que llevaron. Simplemente agarren el símbolo con el nombre del auto que quieran, y les será entregado en el momento. Esto es muy útil para cuando necesiten ciertos vehículos especiales, como el tanque. Los lugares en donde tienen que llevar autos para habilitar estos símbolos son: 1-En uno de los galpones del puerto en la primer isla. 2-Frente a una grúa que está cerca del barco grande que está en el puerto de la primer isla. 3-En un galpón que está cerca del camino elevado que pasa por encima de la represa en la tercer isla. Cuando precisen vehículos difíciles de conseguir, como el camión de helados, o el blindado, pónganse a hacer misiones como bombero porque de ese modo aparecen con más frecuencia.



11- Sólo para entendidos

En cada una de las islas, hay una serie de playas de estacionamiento en las que hay un vehículo 4x4 estacionado, si se suben a él, podrán jugar una misión en la que tendrán que agarrar una serie de objetos que les irán dando tiempo, pero para cumplir estas misiones van a tener que tener mucha paciencia. Las camionetas que les darán estas misiones están en los siguientes lugares: en el estacionamiento de un supermercado en la zona del puerto en la primer isla, cerca de una casilla en el parque central de la segunda isla, y en un estacionamiento en un edificio cerca de la represa en la tercer isla. X



THE ALL SEEING-EYE

EL OJO BLINDADO

Por Martín "Matuu" Erro

De tanto en tanto, encontramos en Internet verdaderas joyas que fueron creadas para hacernos la vida mucho más fácil. Sobre todo, cuando nos soluciona pasos que a veces son desde aburridos hasta problemáticos.
Y ahí es donde aparecen los tesoros escondidos, que si bien brillan a través de otros programas, tienen la luz de la solución mágica que esperábamos.

Parece mucho ¿No? Pero este pequeñísimo programa (el archivo instalador pesa alrededor de 11 kb), para todos los que pasamos la mitad de nuestros días jugando en Internet, vino a solucionarnos la vida. Porque se trata de un busca-servers automático. ¿Cómo dijo? Sí, Señores del Juego a Distancia, instalen este programa y verán como busca en nuestro sistema todos los juegos con posibilidades multiplayer, los acoge (con perdón de la palabra) en su lista, y en menos de un Bang! Nos muestra la lista de servers , si queremos, clasificada por continente y por país ¿Les parece poco? OK ¿Y qué pasa si les digo que además podemos configurar la lista para que nos muestre los servers de bajo o alto ping , que no estén llenos ni vacíos, que usen o no bots, que tengan o no password, etc.?
¿Quieren más? Bueno, les cuento que también se actualiza automáticamente cuando agregamos un juego nuevo con multiplayer, agregándolo a su lista de búsqueda. También se actualiza automáticamente por Internet agregando posibilidad de adaptación de nuevos juegos. Nos da la posibilidad de hostear nosotros mismos, simplemente escogiendo el juego. De la lista de servers que nos ofrece por juego, haciendo un clic en uno, obtenemos toda la información acerca de los que están jugando en ese momento en dicho server (nick, ping individual, etc.)

Y esto recién comienza ...

Lo más logrado de este programa, aparte del poderoso motor de búsqueda que es en sí, es la forma de acceder al server escogido. Cuando elegimos el juego y escogemos un server, automáticamente nos abrirá el juego en cuestión, y a través de él, iremos al servidor. Todo con un simple doble clic.
Si estamos usando ICQ, por ejemplo, cuando estemos jugando nos pondrá en modo"Away", y nos pondrá nuevamente "Online" cuando salgamos del juego.
¿Y saben como se logra acceder a todas estas y muchas mas posibilidades que tiene este soft? Simplemente, bajando el Installer (archivo instalador) y ejecutándolo. Se comunicará con su central, donde bajará todas las actualizaciones disponibles hasta ese momento, a la vez que escaneará nuestro rígido en busca de juegos multiplayer, para adoptarlos ¿Y saben algo más? También agregará a la lista las demos multiplayer que hayamos descargado. Luego de actualizarse , configuro según el juego que quiera jugar, el país, el ping, etc. como describí antes, hago clic en refresh y ¡Voilá! Ahí aparecen los servers, esperando ese doble clic para entrar en ellos.
¡Ojo! Que no estoy mencionando ni el 50% de las posibilidades del programa, porque abarcaría un cuarto de la revista cuanto menos, pero se los dejo para que ustedes lo vayan descubriendo y maravillándose como me pasó a mi, cuando por ejemplo descubrí que no sólo carga el juego, sino TODOS los mods de dicho juego que tengamos instalados. O cuando se me dió por hacer clic en el mapa de_aztec que me ofrecía un server, e hice refresh y me cambió el orden de los servidores , mostrándome los que me estaban jugando ese mapa. O el día que busqué a un amigo mío por el nick que utiliza, y enseguida me mostró el server donde estaba.

Un punto malo debe tener...

Bueno, si, hay un punto malo. El tema es que es un programa shareware, en el que la regidtración cuesta U$S 10.-. Y, obviamente se amplían las posibilidades. Pero si se les hace difícil abonar esa cifra, bajen la demo y después me cuentan.


Counter-Strike 1.5
Day of Defeat 3.0
Los dos mejores MODs para Half-Life,
en sus nuevas versiones
+DEMOS &
PATCHES:
Big Scale Racing
US Edition
Neocron Offline
The Italian Job
Grand Theft Auto III
Soldier of Fortune II
Jedi Knight II
Duke Nukem:
Manhattan Project
y mucho mas...
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 53 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
+NOTAS
EXCLUSIVAS
DEL XCD
NUMERO 53
XTREME
CD

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Maxis / Electronic Arts
INTERNET: : www.ea.com
FECHA DE SALIDA: no disponible
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estrategia

SIMCITY 4

ELECTRONIC ARTS HA ANUNCIADO EL LANZAMIENTO DE LA CUARTA VERSIÓN DE SU SERIE DE JUEGOS SIMCITY... LOS FANS, AGRADECIDOS.

Por Diego Bournot

Han transcurrido tres años desde la aparición de Simcity 3000, última entrega de la legendaria serie Simcity. Y en estos tiempos que corren, en que la firma Maxis ha creado la "Simsmanía", inundando nuestros monitores con Sims que viven como las familias de las propagandas de las tarjetas de crédito, planifican citas y se van de vacaciones, muchos de nosotros, absortos en la creación de la familia perfecta, nos olvidamos de cómo comenzó todo, allá por 1990: con un juego que nos permitía crear la ciudad perfecta, al menos a nuestros ojos: el legendario Simcity.

Pero no todos se olvidaron: desde hace un tiempo, el equipo de desarrolladores de Maxis, ha venido trabajando en secreto en un ambicioso proyecto: Simcity 4. Naturalmente, ha sido imposible guardar un secreto de tal envergadura, para revelarlo durante la exposición anual E3 que se realizó entre el 22 y el 24 de Mayo, como fue planeado originalmente. Y, finalmente, Maxis y Electronic Arts anunciaron oficialmente el pasado 29 de abril que se encuentran trabajando en esta nueva versión de la saga. Y, en esta ocasión, la gente de Maxis planea poco menos que reinventar la serie, convirtiendo a esta versión del juego en la más profunda y realista hasta la fecha. Hasta no tener el original en nuestras manos, no podemos asegurar a ciencia cierta si este esfuerzo ha dado los frutos esperados. Mientras tanto, basándonos en el material del que disponemos, podemos asegurar que Simcity 4 será completamente revolucionario en muchos aspectos.

Según los desarrolladores de Maxis, Simcity 4 incorporará grandes mejoras con respecto a las versiones anteriores, que elevarán el nivel de simulación hasta extremos sin precedentes. Para comenzar, dispondremos de facultades que nos convertirán en poco menos que un Dios, pudiendo modificar a nuestro antojo no sólo el trazado de las ciudades, sino todo el paisaje, creando montañas, valles, bosques y ríos de la forma que nos plazca.



El desarrollo de Simcity 4 está fuertemente influenciado por las enseñanzas impartidas por la franquicia más exitosa que posee Maxis en este momento: Los Sims. En Simcity 4, y a diferencia de Simcity 3000 -en el que los edificios eran el elemento más importante del juego, y el objetivo fundamental, crear la metrópolis más grande posible-, la idea consistirá en crear una ciudad "a medida", y de acuerdo a nuestro gusto personal. Para ello, contaremos con una herramienta muy útil, aportada por Los Sims: ahora será posible encarnar a uno de los Sims de nuestra ciudad, y observar de "primera mano" como funcionan las cosas en cada barrio, qué cosas están bien y cuáles necesitan que les dediquemos más tiempo. El recorrer las calles de nuestra ciudad nos proveerá de útiles pistas a la hora de mejorar nuestra ciudad.

Otra mejora consistirá en la mayor interacción entre nuestra comunidad y las vecinas. Cada ciudad formará una parte activa de toda la región, y cada decisión que tomemos afectará el destino, no sólo de nuestra ciudad, sino también de todas las que la rodean. Muy al estilo de Los Sims, las estructuras que creemos incorporarán código de conducta, de tal forma que cada edificio que creemos -sobre todo los más importantes y los edificios únicos- afectarán directamente la forma de comportarse de los habitantes de la ciudad. El sistema de juego de SimCity 4 proveerá recompensas por nuestro buen manejo de la ciudad, pero a escala mucho más vasta que en las anteriores versiones del juego.

Otra gran ayuda con la que contaremos a la hora de ser el alcalde perfecto, consistirá en el "feedback" mucho más activo que proveerá el engine del juego. De esta forma, podremos reaccionar mucho más rápida y eficientemente a cada necesidad planteada por los ciudadanos, así como ante una emer-

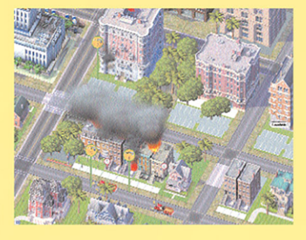




gencia o desastre, los cuales son mucho más numerosos y espectaculares en Simcity 4, incluyendo la aparición de un volcán en el centro de la ciudad. El juego prevé incluso la posibilidad de enviar al jefe de policía, bomberos o incluso al alcalde -nosotros mismos, representados por un Sim- al área de la ciudad necesitada de nuestros servicios en cada momento.

Según Will Wright, el genio creador de la serie Simcity, la idea principal detrás de Simcity 4 ha consistido en analizar cada aspecto del juego, y pensar cómo se podría realizar cada una de las acciones del juego de forma más divertida y amena. Con esa idea en mente, en Simcity 4 los edificios no "aparecen" simplemente como si hubieran llovido del cielo, sino que el proceso de creación de los mismos es mucho más detallado, pasando por todos los estadios de una obra en construcción. De la misma manera, las demoliciones son mucho más satisfactorias, culminando en una gran explosión. Incluso el cursor de la herramienta para crear calles posee una pequeña animación de una cuadrilla de construcción.

Como no podía ser de otra manera, en esta tónica de hacer "más divertido" a Simcity -un juego que de por sí siempre es sinónimo de diversión-, uno de los elementos más divertidos consiste en los desastres, de los cuales ya hemos mencionado con anterioridad al volcán. Respecto a los mismos, las novedades no sólo consisten en la inclusión de algunos nuevos, sino también en la posibilidad de manejar activamente a los mismos, por ejemplo, definiendo el recorrido de un tornado, o eligiendo el epicentro exacto de un terremoto.



Tras analizar todos estos datos, se desprende de los mismos que el objetivo de Will Wright y los demás desarrolladores de Maxis, consiste en elevar nuestra interacción con el juego al máximo, centrándonos en la vida de los habitantes de la misma en lugar de hacerlo en el tamaño y la belleza de la ciudad que creamos. Esto redundará en una mayor vida útil de cada proyecto de ciudad, a diferencia de versiones anteriores en que la diversión terminaba una vez que habíamos consumido todo el espacio disponible para construir, debiendo optar por dedicarnos a "mirar" nuestra ciudad o comenzar un proyecto nuevo.

Y, hablando de proyectos, Simcity 4 promete, y mucho. Todo parece indicar que esta nueva versión de la serie revolucionará la forma en que supimos jugar a Simcity, y se transformará en todo un clásico, al igual que sus antecesores y que el genial Los Sims. Nosotros los jugadores, esperamos que estos vaticinios se conviertan en realidad, y que Simcity 4 nos depare muchas horas de entretenimiento.



PROMEDIO
15%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Megaware Multimedia
INTERNET: www.megaware.nl/main.html
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 9X/2000/ME/XP, PII 300 con 60 megas de espacio en el disco rígido, 16 MB RAM, Tarjeta de video 3D, Placa de sonido compatible con Directsound y DirectX.
SOPORTE MULTIPLAYER: ya bastante difícil es conseguir que una persona se siente a jugar a esto...dos o más lo veo imposible... pero de todas formas no tiene.

NORTH AMERICAN BIG GAME

ANDÁ A CAG... DIGO, A CAZAR



Por Diego Bournot

Como buen aficionado a los juegos de caza y pesca, siempre le dedico un buen rato a cada nuevo título de esta especialidad, obviamente cuando se lo merece. El concepto de este tipo de juegos no es merecedor de un gran esfuerzo de producción, como los FPS, juegos de rol y demás géneros, por lo que estos juegos entran en la categoría de los productos "budget", de precio reducido. No obstante, existen algunos títulos en este género, como Rocky Mountain Trophy Hunter, o Carnivores 1, 2 y 3, que me han hecho pasar agradables momentos.

Pero este concepto no se aplica a North American Big Game (NABG). Al ver la introducción del manual, en la que se pondera al juego como una "experiencia de caza única, realizada con excelentes gráficos 3D", uno espera que al menos una parte de esto se cumpla. Pero NABG es un desastre en casi todos sus aspectos. El menú tipo "libro" induce al engaño: dos tipos de escopetas, dos rifles de cerrojo, dos de palanca como los legendarios Winchester, dos rifles monotiro, un mosquete de avancarga, dos arcos y una ballesta, incluyendo varios tipos de munición y de flechas. Diez cotos de caza distintos, y todas las variedades de cérvidos norteamericanos para cazar, desde los más pequeños hasta el alce. No sólo eso: el juego incluye la posibilidad de cazar bisontes (una especie protegida, y el mayor mamífero de Norteamérica), lobos y coyotes. Hasta aquí, ante la gran variedad de armas, escenarios y animales, uno piensa que se va a divertir mucho. Hasta la música country del menú es simpática. Pero...

Los gráficos de NABG son horrendos: las texturas 3D completamente lavadas y monótonas, los escenarios están desprovistos de vida y variedad, faltan árboles, plantas, sonidos...en realidad, fuera del color verde del piso, uno pensaría que está paseando por un cráter lunar. Los pocos árboles que existen me demostraron que el juego no contempla el clipping de los objetos, porque pasé caminando a través de ellos como si no existieran. Y los modelos de las armas y las manos del cazador, son malísimos. No sólo eso: todas las armas de fuego se ven iguales en el juego, las diferencias sólo se ven en el menú.

La jugabilidad es algo especial, por lo mala: al carecer de mapa y catalejo durante la sesión de cacería, no se pueden avistar los animales a distancia, y todo se reduce a un aburridísimo caminar por un escenario que se divide en dos texturas: la del piso abajo y la del cielo arriba. Nada de huellas de animales, ni "camas", ni heces, ni picadas o sendas, nada de utilizar silbatos para llamar animales. Los prismáticos son malos, y el GPS es un chiste. Como corolario, diré que el sistema para apuntar el arma, requiere la suma de la tecla Enter y los dos botones del mouse. Y la forma de mover el arma, en lugar del sistema "point and shoot" de cualquier otro juego de caza o FPS, utiliza el sistema de los simuladores de vuelo: para levantar el arma, mouse hacia atrás, para bajarla, mouse adelante... horripilante.

Si a pesar de todo lo que te dijimos, sos masoquista y aún querés jugar a NABG, no lo vayas a buscar a una tienda de software: mejor, probá suerte en un "Todo X $2".

XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de caza con gran variedad de armas, escenarios y trofeos.

LO QUE SI: Precisamente, la variedad de armas, escenarios y animales.

LO QUE NO: Gráficos y jugabilidad horrendos. No hay clipping. Faltan muchos elementos de una cacería. Las armas de fuego se ven todas iguales.

15%
MUY MALO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Edgies / Ubisoft Entertainment
INTERNET: www.darkplanet.ubi.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PIII 450 con 220 megas de espacio en el disco rígido, 64MB RAM, Placa de video con 8MB
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet o LAN hasta 8 jugadores.

DARK PLANET: BATTLE FOR NACROLIS

CONQUISTEMOS UN PLANETA... PERO... ¡JUSTO TENIA QUE SER ESTE!

Por Alejandro Nigro

Ultimamente la creatividad es algo que en las últimas producciones que han estado apareciendo brilla por su ausencia y casualmente este juego es un claro ejemplo de ello. En un bizarro cóctel notablemente inspirado en el querido y popular Starcraft, con un engine 3D un tanto simplón, una historia poco elaborada y una interface que mas de una vez nos hará pensar en voz alta, los amigotes de Ubi Soft salen a competir en uno de los géneros más peleados del momento... mejor suerte para la próxima.

Androides, lagartos e insectos

Como dije al principio, básicamente lo que tenemos aquí es un clon de Starcraft que se limita a imitar lo que ya hemos visto millones y millones de veces, aunque mejor hechos.

A la hora de jugar en modo campaña, como ya hemos visto en otros casos, podemos optar entre tres diferentes razas que son: Los infaltables humanos, los Sorin (unos lagartos con tendencias samurai), y los Dreil (una especie de insectos gigantes con un sospechoso parentesco con los Zerg).

Como era de esperarse, las tres razas son muy diferentes entre sí, tanto en el diseño de las estructuras y de las unidades como en sus respectivas habilidades, lo que por lo menos nos da algo de variedad, en especial para jugar en Multiplayer.

Tal y como sucede con los humanos siempre que los usan en clones de este estilo, ellos son los que la tienen clara en todo lo relacionado con tecnologías avanzadas y sus unidades son bastante balanceadas, ideales para el jugador que recién comienza, ya que además de una amplia gama de vehículos y tropas, cuentan con armas devastadoras, que podrán ser lanzadas desde cualquier parte del mapa, sin importar a la distancia en que se encuentre nuestro objetivo.

Por su lado, los Sorin carecen de tecnología, pero al ser una raza guerrera tienen más que lo necesario como para bancársela contra quién sea. Sus ejércitos están compuestos por todo tipo de guerreros armados hasta los dientes, acompañados por grandes bestias, capaces de derribar cualquier cosa que se interponga en su camino, aunque también veremos entre sus filas a arqueros, globos aerostáticos e incluso monjes con diversos poderes mágicos para defenderse o atacar.



La avanzada tecnología de los humanos en acción

La raza de los Dreil, en cambio, es completamente diferente a las otras dos, debido a que todas sus estructuras y unidades son orgánicas (¡oh casualidad! ¿Les suena?) Sus fuerzas incluyen criaturas capaces de moverse bajo tierra y así tomar por sorpresa al enemigo y su principal característica es su fuerza en el combate cuerpo a cuerpo, junto con la capacidad de regenerarse. La dinámica del juego en sí no esconde grandes secretos y la única novedad que tenemos aquí es que las fuentes de recursos que hay en cada mapa pueden ser hasta cuatro (piedra, madera, cristales y pozos de vapor), algunas de las cuales sólo serán de utilidad para una raza en particular. Los humanos obtienen su platita procesando cristales, piedras y explotando los pozos de vapor. Los Sorin, además de picar piedra y talar árboles, obtienen energía rezando frente a un altar, mientras que los Dreil utilizan cristales, piedras y también reciclan los restos de sus oponentes, que serán convertidos en capullos al ser derrotados. A pesar de sus grandes diferencias, las tres razas están bastante bien balanceadas, aunque cabe destacar que quien use a los colonos, tendrá siempre un pequeño porcentaje de ventaja sobre las demás. Afortunadamente, para cada una de estas tres razas tenemos etapas de entrenamiento en las que nos explicarán con lujo de detalle lo más importante que debamos saber, para jugar sin problemas durante la campaña. La historia de cada bando será narrada a lo largo de 10 misiones.

La opción Multiplayer nos permite jugar de 4 maneras diferentes a lo largo de 15 mapas de diversos tamaños, así sea contra la computadora, en LAN o a través de Internet, con un máximo de 8 jugadores. Además de los clásicos modos de todos contra todos, también tenemos uno en el que debemos capturar más banderas que los contrarios o incluso hasta podemos jugar campañas en modo cooperativo. Un lindo detalle sin dudas. Técnicamente hablando, el juego no es la octava maravilla y sus gráficos son bastante comunes.

Los peores palos, sin dudas se los merece la interface de juego, ya que es un tanto estresante, cosa que junto con un manejo de cámaras mediocres, dificulta el control de los acontecimientos.

Los comandos de teclado disponibles no permiten el manejo adecuado de nuestras tropas y por si fuera poco las batallas suelen ser bastante confusas.

En pocas palabras, si bien no estamos ante un juego malo, con haber pulido un poco más algunos detalles Ubi Soft podría haber logrado algo muy interesante, de cualquier forma, si son fans del género, Dark Planet puede llegar a hacerles pasar un buen rato en más de una ocasión.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RTS al estilo Starcraft con un entorno 3D
LO QUE SI: La variedad de unidades y de estructuras. Las habilidades de las diferentes razas.
LO QUE NO: Lo corto que es el modo campaña. La interface. El manejo de la cámara. El manejo de la cámara y por ultimo, el maldito manejo de la cámara...

59%
REGULAR

PROMEDIO 35%

PUZZLE/INGENIO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Greenstreet Software
INTERNET: www.greenstreetsoftware.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 95/98/2000/ME/XP, PII 233 con 80 megas de espacio en el disco rígido, 32MB RAM, 8MB Video RAM (requiere aceleración 3D), y DirectX 8.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 2 jugadores en modo local.

SUPER BOBBLE POP XTREME

Por Manuel Silva

Este "juego" es la prueba de lo que sucede cuando una empresa de Software sin experiencia en juegos se lanza a emular éxitos como la saga de Taito de las burbujas locas. ¿Por qué insistirán en pensar que el 3D todo lo puede?

Ah, ¡que demostración de crueldad denota este Super Bobble Pop Xtreme!. Falta de respeto hacia el jugador y una muestra de que las truchadas no son algo exclusivo del tercer mundo. Sucede que Greenstreet Software en realidad es una empresa inglesa que se dedica (y que jamás debería haberse alejado) a los programas de diseño gráfico. Alguno de sus directivos seguramente pensó que sería una buena idea entrar al negocio de los juegos, pero el producto terminado comprueba que no lo fue. Super Bobble Pop Xtreme además de inspirarse descaradamente en el nombre a la saga Puzzle Bobble de Taito también lo hizo al momento de elegir la temática del juego a desarrollar: todo se resume a elegir alguno de los tres (horribles) personajes disponibles al principio (un robot onda Bender de Futurama, un niñales y una alegre jovencita, amen de un conejito y una hombre gato a desbloquear) para eliminar burbujas del mismo color de manera similar al Puzzle Bobble.



Los graficos son horribles, todos en 3D y similares a aquellos a los que estabamos acostumbrados en los primeros dias del 3D o de las Playstations. Los fondos son prácticamente inexistentes y los efectos de luces nos hacen correr el riesgo de comprobar de la peor manera si sufrimos o no de epilepsia. Además, la música que es un factor muy importante en esta clase de juegos es realmente insoportable, onda DJ Perón o algo asi. No es que odie la música electrónica, pero la selección "dance" creada especialmente para este juego es vomitiva y el hecho de que puedan usarse mp3 propios no es más que anecdótico. En cuanto a la jugabilidad, de todo esto se desprende que es muy baja debido la particular visión acerca de la física que tenía la gente que programó el juego.

Por último, si lo deseamos, podemos jugar de a dos, pero lo recomiendo solo si queremos pelearnos con alguien definitivamente.

XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: Malos gráficos, fea música y poca jugabilidad.
LO QUE SI: Ehh... ¿Que el menú está en castellano?
LO QUE NO: Por si no quedó claro... es más divertido jugar al Tetris trucho que venden en los trenes.

35%
MALO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Legacy Interactive / Alpine Studios
INTERNET: ****
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 95/98/2000/ME/XP, En realidad cualquier equipo que soporte juegos complejos como el Solitario.
SOPORTE MULTIPLAYER: Ni a palos.

PROMEDIO 14%

ACCION/ARCADES

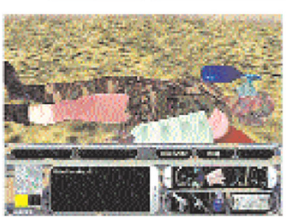
COMBAT MEDIC SPECIAL OPS

Por Pato Land

Cuando instalé este juego, tenía varias ideas (algunas entusiastas) con respecto a lo que podía llegar a ser el mismo. Pensaba que a lo mejor sería una especie de FPS donde en vez de matar todo lo que se movía había que ir curando heridos. Otra idea loca que cruzó por mi mente, era la posibilidad de que se tratase de algún juego del tipo Metal Gear, donde deberíamos escondernos de los enemigos para tratar de no ser heridos al rescatar a los soldados caídos en batalla; en fin... muchas ideas más o menos copadas. Pero al revisar el historial de los juegos que me tocó comentar, no me soprendió que Combat Medic no fuese otra cosa más que una patraña informática, con menos onda que el Buscaminas de Windows.

Con unos gráficos que recuerdan mucho al viejo y querido primer Command & Conquer, pero mucho más feos, deberemos mover a un soldadito a lo largo de un mapa que no podremos scrollear. Estamos obligados a guiarnos por un "mini-mapa" con puntitos rojos o verdes, que nos indican quiénes son enemigos, y quiénes compañeros y heridos. El conflicto que nos atañe se desarrolla en Oriente Medio, y el sufrimiento se manifiesta a lo largo de diez soporíferas misiones, de lo que se desprende que no precisamente increíbles cataratas de acción brotarán de este juego. Para que se hagan una idea: con el mouse podemos arrastrar a los heridos hasta áreas seguras, o intentar curarlos. Si optamos por esto último, la escena cambia radicalmente. El soldado caído ocupará toda la pantalla usando un modelo 3D bien feo, y cual aquel viejo juego de mesa llamado "Operación" (sí, ese en el que se encendía la nariz roja si rozabas la herida). Por si fuera poco, hasta podremos poner una curita o merthiolate después de cortar las ropa del soldado, tras lo cual habrá que arrastrarlo hasta el área de evacuación ¡Pero ojo!, que para eso tendremos un bonito botiquín al que debemos llenar, antes de partir hacia la colina hamburguesa. Por supuesto, nada de esto sería divertido (¿?) si no nos acosaran enemigos que disparan hiperrealistas disparos rojos y largos al estilo, "Galaga".

Dudo que se pueda comprar este juego en los lugares habituales, me parece que aparece solo en el disco rígido, o bien podría venir en unos de esos CDs del tipo "Los 1.000 mejores juegos para PC gratis", en el que el título que hoy nos ocupa estaría en el puesto número 999.



Detalle a tener en cuenta: si te cabe la onda milico de la vida, al menos te podés copar con un montón de videítos que se incluyen entre misión y misión.

Sin dudas, lo más gracioso de este fichín es el disclaimer del principio, donde se nos advierte que es un juego muy serio y realista y que eso de salvar vidas no es ninguna truchada, ehhh...

XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un embole desde donde se lo mire y desde donde no se lo mire también.

LO QUE SI: Cuando hacemos Uninstall.

LO QUE NO: Es necesario completar este item?

14%
MUY MALO

KICK OFF 2002

Por Daniel Herbón

Para todos los que hemos disfrutado tanto este juego en las ahora anticuadas versiones de Amiga y nos hemos hasta regocijado con los arbitrajes y las arbitrariedades de Screech, hoy nos vemos en la obligación de sacarle la roja a él. ¿Ustedes se preguntaran porque? Es que desde aquel Kick Off original, pasando por el Kick Off 2, Final Whistle, Return to Europe (y quizás alguno más que no recuerde), a esta versión 2002 han pasado unos cuantos años, y el hardware, ha avanzado mucho, y con este también la IA, el sonido, los gráficos, los controles, cada vez se ha ido hilando mas fino. Pero lamentablemente para nuestro viejo y querido Kick Off las cosas siguen igual. Igual. O peor. Seguimos con una sola tecla, tanto para pases, como para patear al arco, para marcar, para barrer a un rival. Esto ya habla por sí solo de que mucho no ha cambiado, ha pasado mucha agua por debajo del puente, y el Kick Off ha quedado a la deriva... sin rumbo... ahora con los jugadores en 3D y animados con motion capture (lo único 3D), con un sonido bastante pobre (sin cantos, ni comentarios, ni relatos), sin presentación, con una única cámara "desde arriba". No es nada nuevo, y se transforma en una desilusión total para todos aquellos que dedicamos tantas horas a sus maravillosos predecesores. Señor Screech, usted será un excelente padre de familia, pero ya es hora de que se dedique a otra cosa, no siga destruyendo la excelente imagen y el buen nombre que supo tener el Kick Off en su momento. Por lo menos así lo veo... ¡YO!

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Anco / Acclaim
INTERNET: www.anco.co.uk
SOPORTE MULTIPLAYER: No

PROMEDIO **45%**

REVIEWS
DEPORTES

MOTO RACER 3

Por Sebastián Riveros

Me acuerdo del primer Moto Racer. Había juntado mis morlacos para comprar una placa gráfica, y el MR era uno de los tantos juegos que venían incluidos. Pasé horas divirtiéndome con mi moto, surcando pistas a altísimas velocidades. Pronostiqué, por aquel entonces, que ese sería el inicio de una larga y próspera saga. Ahora, ya tengo el Moto Racer 3 y mi reputación como pronosticador está destruida, como la de los periodistas deportivos de nuestro país. Moto Racer 2 no fué todo lo que pudo haber sido, y esta tercera entrega no deja dudas: la saga Moto Racer está en franca decadencia. Lo primero que llama la atención, es la interface: no es posible cambiar los opciones gráficas o de sonido desde el juego. Este tipo de inconvenientes, eran comunes hace 10 años, pero que en pleno 2002 todavía existan juegos así... El juego incluye 15 pistas, la mitad que el Moto Racer 2. Delphine Software intenta compensar esto con varios modos de juego: hay pistas de velocidad, Motocross, circuitos callejeros, e incluso un modo de pruebas acrobáticas. Lamentablemente, si bien la variedad le da cierto atractivo a Moto Racer 3, ninguno de los modos está muy pulido. Hay motos especiales para cada nivel, pero no muchos modelos de cada tipo.
Nuestros oponentes no son individuos muy inteligentes, y no nos darán mayores problemas. Los gráficos y el sonido son correctos, aunque la falta de efectos visuales es bastante notoria. En resumen, un título mediocre que ni siquiera está a la altura de su predecesor. Los fanáticos de las motos merecen algo mejor.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA/DISTRIBUCIÓN: Delphine / Infogrames
INTERNET: www.motoracer3.com
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP

PROMEDIO **59%**

REVIEWS
DEPORTES

MASTER RALLYE

Por Daniel Herbón

Master Rallye está basado en la extenuante carrera que se corre desde París, hasta Moscú, y que a lo largo de diez largos días y 5000 kilómetros, corona al ganador de la International Automobile Federation Off-Road World Cup.
Yendo a lo nuestro, les diré que el juego cuenta con un menú bastante amplio, poseyendo opciones tanto para la configuración de gráficos, como para el sonido y los controles. A su vez, hay disponibles varios modos de juego: carrera simple, práctica, duelo, y varias copas que deberemos embolsar para poder acceder a nuevas competencias. También sucede esto con las camionetas 4X4: sólo podremos acceder a las más potentes ganando determinadas copas. La puesta a punto de las camionetas es bastante simple, incluyendo la posibilidad de personalizar la suspensión, relaciones de caja, y demás detalles.
Una vez en carrera, el modelo físico de las 4X4 es muy bueno. Las camionetas deslizan bien en las curvas, y hay detalles muy realistas: no podemos hacer saltos de 100 metros, ni caer desde 50 metros y seguir como si nada.
Los modelos de las camionetas son buenos, y los escenarios poseen un topografía muy completa, que incluye muchos cañadones, lomas, ríos, etc. Lamentablemente, los árboles en 2D son malos, y las construcciones que encontramos a nuestro paso son apenas regulares.
El sonido no es tan malo, pero... se escuchan más los cantos de los pájaros, que el motor de nuestra "chata", detalle poco menos que imperdonable.
En definitiva, un juego de carreras a terreno abierto con camionetas 4x4, que además se puede jugar en LAN, Internet o en pantalla dividida en una PC. Ideal para jugar un rato con amigos, sin grandes pretensiones.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA/DISTRIBUCIÓN: Steelmonkeys/Microids
INTERNET: http://master.steelmonkeys.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet

PROMEDIO **65%**

MIGHT AND MAGIC IX

Por Leonardo "M&M II" Vargas

Ha llegado el noveno, sí... ¡el NOVENO Might and Magic, señoras y señores!, la eterna saga de New World Computing sigue en vigencia (¡Noo!). Y esta nueva entrega, viene con varias modificaciones en el aspecto gráfico y en la jugabilidad, pero que, al fin y al cabo, no hacen que el incesante, aburrido y temático sistema que venían utilizando en estos últimos años, desaparezca. Esto hace que los mismos seguidores deban pensar varias veces antes de comprar un nuevo M&M. Personalmente, recomiendo volver a jugar al M&M II.

La historia es simple: un gran ejército conducido por el poderoso Tamur Leng, está marchando hacia las seis principales ciudades del medioevo escandinavo, con el diabólico plan de destruirlas. Nuestra tarea es unificar a estos seis pueblos, y así formar una gran alianza para poder hacer frente a las hordas de Leng, y derrotarlas.

La jugabilidad es similar a la de otras entregas, el juego se desarrolla en tiempo real, pero el desarrollo de los combates se puede cambiar por turnos apretando la tecla Enter. Los pocos y patéticos monstruos evadirán golpes, se curarán y resucitarán, es una lástima que la poca IA que tienen estos bichos no sea del todo aprovechada.

En general, los gráficos se ven muy bien, el nuevo motor Lithtech 3D brinda a M&M IX una necesaria cirugía estética. Las texturas son la evidencia más notoria de este nuevo engine, así como los efectos climáticos y de luces. Pero no todo es felicidad, el Lithtech parece incapaz de apoyar objetos 3D en una superficie plana, muchas veces mi grupo se ha visto forzado a caminar sobre un pedazo de papel o un objeto similar que estaba sobre la tierra, es un error de menor importancia pero es la clase cosas que en cierto modo le quitan clase al título. En resumen, si sos fanático tenés que tenerlo, pero si no lo sos, tenés el Morrowind que es MEJOR opción.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA/DISTRIBUCIÓN: N.W.Computing / 3DO
INTERNET: www.3do.com/mightandmagic/ix/
SOPORTE MULTIPLAYER: No

PROMEDIO

67%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Professor Fog's Workshop / Infogrames
INTERNET: www.us.infogrames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 9X/2000/ME/XP, PII 300 con 165 megas de espacio en el disco rígido, 16 MB RAM, Tarjeta de video 3D, Placa de sonido compatible con Directsound y DirectX.
SOPORTE MULTIPLAYER: red local (TCP/IP) e Internet.

OPERATION BLOCKADE

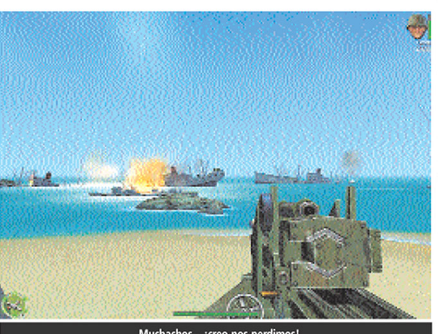
BEACH HEAD, 15 AÑOS DESPUÉS

Por Diego Bournot

Debo decir que al recibir este juego para revisarlo, lo primero que pensé fue: "Ufff... otro juego budget". Pero esta vez me llevé una grata sorpresa. Efectivamente, Operation Blockade (OB) es un juego de precio reducido, y ya sabemos a qué atenernos con este tipo de juegos. Son baratos (comparados con los juegos full price), pero por lo general varían en la gama de lo regular a lo malísimo. No obstante, en el caso de OB, lo que empezó siendo una sesión de juego como para ver de qué se trataba la cosa, terminó convirtiéndose en 6 horas de acción frenética.

OB es un juego que, salvando las distancias, rememora al legendario Beach Head de la mítica Commodore 64. La gran diferencia es que OB es un arcade 3D en primera persona, pero, fuera de esto, realmente es muy parecido. En una intro poco menos que inexistente, se nos informa escuetamente que el "Imperio Saruviano" ha conquistado toda la Unión, a excepción de una pequeña isla, desde la que las fuerzas remanentes de la Unión lanzan un contraataque, desembarcando fuerzas en las costas del imperio Saruviano, con el objetivo de negar el envío de suministros hacia los territorios sojuzgados de la Unión, y con ello aislar a las tropas enemigas con miras a reconquistar el territorio perdido. Naturalmente, las "fuerzas" desembarcadas en las costas del Imperio Saruviano, se componen sólo de nosotros.

Con este argumento, Operation Blockade pretende enmascarar una categórica alusión a la Alemania nazi. La fecha de inicio de las hostilidades, en 1941, año de entrada en la Segunda Guerra Mundial de los Estados Unidos, es más que sugestiva. Pero esta alusión da pie a uno de los puntos fuertes del juego: sus más que dignos gráficos, resemblan con absoluta fidelidad la maquinaria de guerra nazi. Desde nuestro bunker en la playa, y valiéndonos de un fusil de asalto, una ametralladora antiaérea, y un cañón de costa, intentaremos resistir los repetidos asaltos del "Imperio Saruviano". Como conocedor del tema, me sorprendieron enormemente los modelos de las armas nazis: a lo largo de las distintas misiones (que siempre se suceden en la misma playa, con un decorado que siempre es el mismo), tendremos que vérnoslas con cazas biplanos Arado AR-68 (éstos, de la época de preguerra), los famosísimos BF-109, el caza alemán por antonomasia, y el mortífero bombardero en picado Junkers JU-87 "Stuka".



Muchachos... ¡creo nos perdimos!

Si bien, como ya dije, la variedad de escenarios brilla por su ausencia, en cambio los diseños de los aviones y barcos son excelentes, con reproducciones realísticas de los modelos de aviones, lanchas torpederas, barcazas de desembarco y buques de guerra, como el crucero pesado clase Hipper. Durante los combates, que son de un ritmo frenético, nos encontramos intentando sobrevivir al ametrallamiento continuo de los cazas, el cañoneo de los buques de guerra, los disparos de los infantes y tanques que desembarcan continuamente en la playa, y, para mi enorme sorpresa y satisfacción, de la antención personalizada de un bombardero en picado Stuka ¡Hasta pude oír el incesante ulular de sus sirenas "Trompeta de Jericó" cuando picaba sobre mi cabeza! A esta altura, me encontraba completamente inmerso dentro del juego: algo increíble tratándose de un juego "budget". Los efectos visuales, sobre todo las explosiones de buques y aviones, son bastante detalladas y realistas, con aviones a los que se les desprende un ala o la cola y se precipitan al mar en una espiral descendente. El sonido es absolutamente increíble: las armas suenan muy bien, los motores de los aviones son muy realistas, y la voz de nuestro héroe que grita de júbilo cuando elimina un enemigo, contribuyen a crear un clima inmersivo.

Realmente, no se puede esperar mucho más de un arcade de costo reducido: OB cumple con creces su objetivo, que es el de hacernos pasar un buen rato, sin grandes pretensiones. El hecho de que, por ser un juego de estas características, carezca de un sólido argumento, una buena presentación, y una mayor variedad de escenarios, nos impide calificarlo como un juego para recordar. No obstante, sigue siendo un juego muy entretenido, con detalles que los amantes de la Historia adoramos, y con una relación calidad/precio inmejorable.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade 3D ambientado en la Segunda Guerra Mundial, con una acción desenfrenada.
LO QUE SI: ¡Los modelos de aviones y barcos! La ambientación. Los efectos de sonido. La acción sin pausa.
LO QUE NO: No hay argumento, ni presentación, ni variedad de escenarios, ni modos multiplayer.

65%
BUENO